

sobre circunstâncias e experiências de projeto:
a matéria do projetar

abstract

This work explores the process of developing a project, seeking an understanding on what is the essence of it. Therefore, this understanding is built on the analysis of some conditions of the development of the project. They are identified from opportunities, experiences and project references.

The decision to explore the project through experiences and personal references is due to the fact that these represent some of the main themes that determine the action of the project. The situations chosen represent key moments to building the idea of what is the action of the project. Competition entries, internship experiences in offices in Paris and the project Fun Palace from Cedric Price are the three main experiences showcased in the work. They are examples of project opportunities, professional experiences and references of a personal view on the project.

These circumstances are divided into the following themes: liberation, innovation, experimenting, representation, organization, questioning, interpretation and response. Each of these themes has its origin in a specific experience, referring to the creative process or the context that determines the path followed by the project. The themes are then organized into to main subjects: creativity and context.

Given the fact that the work tries to understand the project through several independent topics, these no longer need to be read linearly or with any other specific type of sequence. They are merely autonomous perspectives on the same subject. They are ways of understanding the project.

resumo

O trabalho explora o processo de projetar, procurando alcançar um entendimento relativamente à matéria do mesmo. Este entendimento é então construído através da análise de algumas das condições de desenvolvimento do projeto. Estas são identificadas a partir de oportunidades, experiências e referências de projeto.

A escolha da exploração do tema do projeto através de experiências e referências pessoais prende-se com o fato de estas serem representativas de alguns dos temas que marcam o desenvolvimento de um projeto. As situações escolhidas são, aqui, apresentadas por representarem momentos chave na construção de uma ideia daquilo que é o ato de projetar. Foram determinados três tipos de circunstâncias: a participação em concursos, as experiências de estágio em gabinetes em Paris e uma referência projetual, o projeto “Fun Palace”, de Cedric Price. Estas circunstâncias foram consideradas exemplos significativos para a ilustração do processos que compõem o ato de projetar por representarem oportunidades de projeto, um contato com o contexto profissional e referências para a construção daquilo que é uma mentalidade de projeto.

Estas circunstâncias são repartidas pelos seguintes temas: libertação, inovação, experimentação, representação, organização, questão, interpretação e resposta. Cada um destes é identificado na sequência de episódios específicos em cada uma das referidas experiências projetuais, referindo-se a processos ligados ou ao processo criativo ou ao contexto que orienta o desenvolvimento do projeto.

Como tal, os temas definidos são organizados sob dois grandes campos: criatividade e contexto. Apesar desta organização dos temas em dois grandes campos, estes podem ser lidos de um modo não linear e compreendidos individualmente. Os temas em si são autónomos e os exemplos explorados não têm continuidade entre si por representarem situações muito específicas. O trabalho é composto por uma série de episódios ligados pelo tema do projeto.

Introdução 007

Criatividade

Libertação

O projeto condicionado 017

A ideia de casa 021

Uma miniaturização de preconceções 025

A modulação como ferramenta imaginativa 029

Resposta

Um novo ócio 035

Efemeridade e o problema da escolha 039

Utopia e abertura de novas possibilidades 048

Experimentação

Experiências de projeto 056

O papel das ferramentas tecnológicas 060

O contributo individual 061

O valor do erro 064

As experiências desenvolvidas 065

Representação

A comunicação de uma ideia 073

A imagem como decisão de projeto 075

Contexto

Organização

Hierarquia e obediência 089

Organização hierárquica e projeto 091

A conformidade na arquitetura 095

Os limites da comunicação 097

Questão

Qual a pertinência da questão para o projeto? 100

Como reagir a algo diferente? 102

Como se relacionar com o espaço? 106

Qual a influência do contexto? 110

O que é um espaço ideal? 114

Qual o futuro da arquitetura? 118

Interpretação

O constrangimento das regras 125

O condicionamento da interpretação 127

Os limites do entendimento 133

Resposta

O utilizador atual e o desejo de se manifestar como singular 139

A pertinência do efémero e capacidade de modificação do espaço 143

Os hábitos diários como imagem do utilizador 149

A importância do privado e do público na construção da identidade 153

Conclusão 159

Referências 161

introdução

“O que é o projeto?

O projeto é o modo como tentamos realizar a
satisfação de um desejo nosso.”¹

Vittorio Gregotti

O trabalho desenvolvido, tem origem nesta questão colocada por Vittorio Gregotti. A experiência na área da arquitetura aliada às oportunidades que desta têm decorrido têm contribuído para a formação de uma imagem daquilo que é o ato de projetar. Esta imagem não só se vai construindo progressivamente como se vai também modificando à medida que novas oportunidades e experiências de projeto vão surgindo.

O trabalho foca-se na exploração do projeto procurando alcançar um entendimento sobre aquilo que o compõe, o que é a matéria do projeto. Para tal, o trabalho explora algumas condições de desenvolvimento do projeto. Estas condições são identificadas a partir de circunstâncias, experiências e referências pessoais de projeto.

A decisão de explorar a matéria do projetar através destas experiências e referências deve-se ao fato de estas terem sido identificadas como exemplificativas de determinados temas que marcam o desenvolvimento do projeto. Estas experiências, oportunidades e referências não são escolhidas por serem consideradas exemplos ideais de determinados processos que marcam o desenvolvimento do projeto, mas antes por representarem momentos chave na construção de uma ideia daquilo que é o ato de projetar.

Assim, são definidos três tipos de circunstâncias para servirem de base para esta exploração: a participação em concursos, as experiências de estágio (nos gabinetes Atelier Zundel Cristea e 2/ Portzamparc, ambos em Paris) e uma referência projetual (o projeto “Fun Palace”, de Cedric Price). As experiências de participação em concursos representam oportunidades de exploração do projeto num contexto que não o académico. Já as experiências de estágio retratam um contato a realidade profissional. Por sua vez, o projeto “Fun Palace” é explorado por representar uma referência a nível de abordagem projetual, em particular no modo como este é transportado para as experiências pessoais de projeto. Como tal, estas experiências foram consideradas exemplos significativos para ilustrar alguns dos processos que compõem o ato de projetar. O projeto não é meramente a fase que antecede a construção ou um conjunto de formas de representação que possibilita a materialização da arquitetura. Aqui, o projeto é explorado como conjunto de processos que dão corpo à arquitetura.

Considerando esta realidade, são identificados alguns destes processos, a partir das circunstâncias de projeto anteriormente referidas, como sendo exemplificativos de momentos chave no desenvolvimento do mesmo.

1. GREGOTTI, Vittorio (2008) *El Proyecto de Arquitectura – Concepto, Proceso y Representación*. Barcelona: Editorial Reverté, p. 209 (tradução livre do texto original em espanhol)

Libertação, inovação, experimentação, representação, organização, questão, interpretação e resposta são então os temas definidos. Cada um destes é identificado na sequência de episódios específicos em cada uma das experiências projetuais acima mencionadas. Estes temas referem-se a diferentes momentos que marcam o desenvolvimento do projeto. Referem-se a momentos do desenvolvimento de um projeto mais ligados tanto a processos criativos ou ao contexto que condiciona o desenvolvimento do projeto. Por esta razão, os temas definidos vão então ser divididos, de acordo com estas suas características, em dois grandes campos, sendo estes a *criatividade* e o *contexto*.

Ainda que sejam assim organizados, em dois grandes campos, os temas podem ser lidos individualmente, não sendo necessário fazê-lo de uma forma linear. Isto não põe em causa a compreensão do trabalho na sua totalidade, pois os temas são, entre eles, autónomos e os exemplos dados não têm continuidade entre si. Interessa, dessa maneira, visualizar o trabalho como uma série de episódios, ligados pela constante do projeto.

A *libertação* é o primeiro tema, sendo aqui desenvolvido como um ato de emancipação em relação a preconceitos que podem condicionar a criação. Estes preconceitos podem ser noções e ideias já estabelecidas em relação a determinados temas da arquitetura e modos de projetar. Para ilustrar este tema foi escolhido o projeto desenvolvido para o concurso “Uma nova casa para a Barbie”. O projeto demonstra uma possibilidade de abordagem de temas ligados à arquitetura através do desenvolvimento de um projeto para uma casa de bonecas. Ao criar uma casa de bonecas há não só uma tentativa de reinventar este tipo de brinquedo como também de repensar a própria habitação.

O “Fun Palace” é analisado no seguinte tema, a *inovação*. Esta vai ser explorada como a capacidade de alcançar novos domínios, neste caso, através do projeto. Aqui explora-se o modo como a partir da identificação de problemas que marcaram a arquitetura nos anos 60, é feito um esforço para os ultrapassar através do desenvolvimento deste projeto, de um complexo inovador, capaz de oferecer aos seus utilizadores um tipo de experiência sem equivalente.

A *experimentação* é escolhida com o intuito de demonstrar o processo de formulação de diferentes hipóteses e variantes no contexto projetual. Esta é ilustrada através da experiência de projeto aquando do estágio na agência 2/Portzamparc, onde esta estratégia é utilizada no desenvolvimento do projeto. Aqui não só se apresenta os processos de experimentação e análise de diferentes hipóteses e variantes no desenvolvimento do projeto, como o modo como estas contribuem e determinam o desenvolvimento deste processo.

O projeto produzido para o concurso “6th Advanced Architecture Competition” serve de argumento para analisar a *representação* sob o ponto de vista do seu papel no processo e comunicação do projeto. Esta é considerada um meio de exploração de diferentes vertentes e realidades. No concurso aqui apresentado, a representação tem um papel fundamental pois serve para reproduzir uma visão de um determinado contexto para o qual se procura encontrar uma alternativa através do projeto.

O tema *organização* recorre à experiência de estágio no gabinete Zundel Cristea para analisar e compreender o exemplo de uma estrutura de trabalho em contexto profissional. O desenvolvimento deste tema prende-se com o modo como as hierarquias e modos de gestão de trabalho podem influenciar o processo criativo inerente à criação do projeto.

A *questão* é explorada como um modo de pôr em causa o modo como o utilizador se relaciona com o espaço e formas alternativas de a arquitetura se relacionar com o utilizador. Para este tema é utilizado o conto e ilustrações produzidas como projeto para o concurso “Architecture Fairy Tale”.

A *interpretação* é encarada como uma análise aos constrangimentos que condicionam a qualidade e a capacidade de resposta alcançada através do projeto. Para melhor compreender este tema é escolhida uma experiência de projeto aquando do estágio no gabinete Zundel Cristea. Através dos processos e métodos de trabalho aqui utilizados procura-se chegar a uma conclusão relativamente às limitações que estes podem representar.

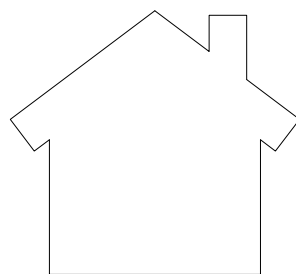
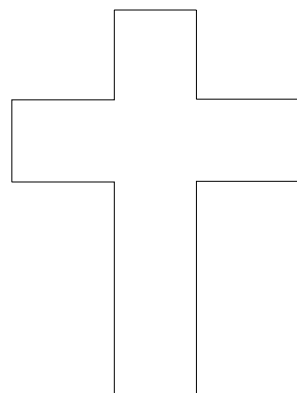
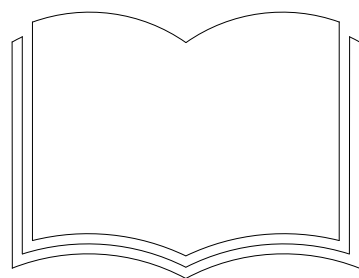
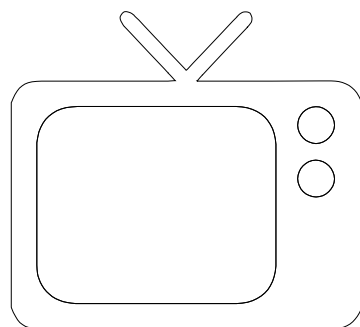
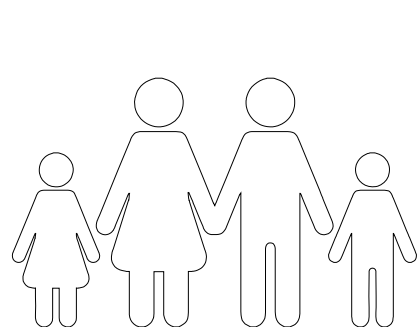
Na *resposta* é feita uma exploração do trabalho desenvolvido para o concurso “D3 Housing of Tomorrow”. Aqui, o projeto vai ser um meio de procura de uma resposta para a questão da habitação e a sua capacidade de se adaptar às necessidades do utilizador. A resposta, como tema, é vista como uma capacidade de identificar um problema e, através do projeto, procurar encontrar uma solução para o mesmo. O modo como se faz esta procura é o que determina a capacidade de resposta.

Estes temas não traduzem situações exemplares ou consideradas ideais no que ao desenvolvimento de um projeto diz respeito. Os temas e respetivos episódios explorados demonstram diferentes posturas e métodos que marcam o ato de projetar e são aqui apresentados por serem considerados momentos importantes na formulação de uma imagem daquilo que é a matéria do projetar.

criatividade

libertação¹

O projeto condicionado



O desenvolvimento de um projeto é uma oportunidade para passar pela experiência de libertar de constrangimentos. Sendo este um processo mental, todas as experiências que servem de base ao raciocínio, potenciam-no mas, de igual modo, também o restringem e limitam. Postura, noções, experiências, conceitos, conhecimento, entre outros, representam alguns dos constrangimentos que condicionam e influenciam o projeto. Desde pequenos somos educados de determinada forma, à medida que crescemos vamos aprendendo com a nossa experiência, com a cultura na qual estamos inseridos e, ao mesmo tempo, com a nossa formação vamos formando uma mentalidade e uma forma de pensar que nos caracterizam. Esta realidade não só nos define, como vai definir o modo como interpretamos e nos comportamos face a certas situações. Tudo isto tem um papel determinante na arquitetura, aquando do ato de projetar.

“Como fomos crianças antes de ser homens, e tanto decidimos bem como mal, de acordo com o que chega dos nossos sentidos, uma vez que ainda não temos a plena utilização da nossa razão, vários julgamentos apressados impedem-nos de chegar ao conhecimento da verdade e previnem-nos de tal forma que não há nenhuma aparência de que nos possamos livrar, se não nos comprometermos a duvidar pelo menos uma vez na nossa vida de todas as coisas nas quais encontramos a menor suspeita de incerteza.”²

Esta afirmação de Descartes relaciona-se com esta noção de libertação. Para ele, apenas ao questionar aquilo que se considera absoluto é possível alcançar a verdade. Esta verdade pode ser vista como um objetivo final, ao qual apenas nos podemos aproximar se considerarmos uma abertura a novas possibilidades que se alcançam somente quando se põe em causa conhecimentos que tidos como irrefutáveis ou considerando hipóteses que de outra forma impensáveis.

Normalmente, socorremo-nos dos nossos conhecimentos e dos conhecimentos de terceiros nos quais encontramos credibilidade ou que tenham já sido comprovados como tal, na tentativa de alcançar o objetivo final. Ao mesmo tempo, no contexto do desenvolvimento de um projeto, recorreremos também àquilo que podem ser referências para o mesmo, ideias de como desenvolver

1. Libertação no sentido de emancipação. Ato de se livrar daquilo que incomoda ou que restringe. Libertar-se de uma prisão intelectual ou moral. No caso da arquitetura, esta prisão relaciona-se com a sua produção e com o próprio uso da mesma por parte dos utilizadores.

2. DESCARTES, René (2000) *Discours de la méthode*. Paris: Flammarion, pp. 140, 141 (tradução livre do texto original em francês)



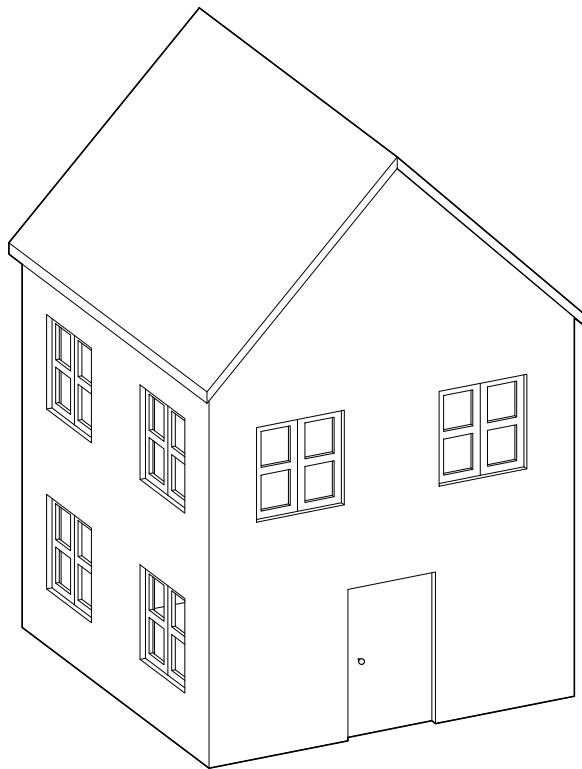
determinadas problemáticas semelhantes ou remissivas das verificadas. Estas referências, enquanto auxílio do processo do projeto, são procuradas na própria arquitetura ou em áreas mais ou menos relacionadas com esta. Tudo o que possa ser utilizado por analogia ou que possa servir de método para produzir novos pensamentos é passível de ser utilizado neste momento de procura de uma ideia. Isto não deve ser encarado como um facilitismo na procura de respostas para os problemas de projeto, mas antes uma investigação dentro daquilo que consideramos funcionar e que, no nosso entendimento, já deu provas de ser capaz de responder com eficácia aos mesmos.

Este ato de referenciar é uma forma mais imediata de procura de um resultado pois coloca em prática soluções que tenham um resultado já conhecido. Do ponto de vista de obter soluções, este método é eficiente por permitir alcançar respostas de um modo mais expedito com a certeza que estas são capazes de solucionar os problemas em causa. No entanto, este tipo de abordagem dificulta o alcance de novas soluções capazes de dar resposta aos problemas com maior eficácia. Questionar e duvidar daquilo que consideramos certo, implica um repensar de tudo o que nos serve de referência, deixando de lado qualquer pré-conceção e aventurando-nos no desconhecido à procura de respostas para os problemas do projeto.

“Existe um pequeno conjunto de livros que são clássicos da literatura infantil inglesa. O seu interesse para os arquitetos está na sua exposição detalhada e imaginativa de uma forma de vida. No entanto, arquitetos podem ficar surpreendidos com a sugestão de que existiu uma ligação entre as casas da Beatrix Potter e as do pós guerra feitas por Aalto (o próprio) e Le Corbusier (...). No entanto, o mesmo tipo de esforço por alcançar bons espaços interiores, até com o mesmo tipo de formas pode ser encontrado tanto nos livros como nos trabalhos do pós guerra de arquitetos. (...) Os espaços interiores de Beatrix Potter são desenhados para ir de encontro às necessidades do indivíduo e o espaço individual é desenhado para a sua função: o grupo de quartos que respondem diretamente ao seu contexto no ambiente. Praticamente todos são como que grutas em termos de sentimento se não até mesmo na forma como as suas superfícies são moldadas. (...) As habitações das suas pessoas encaixam-se perfeitamente na paisagem com um tipo de anonimato que só é alcançado através de edifícios com uma linguagem pessoal consistente – ou uma imaginação internamente consistente.”³

3. SMITHSON, Alison (2004) *From the House of the Future to a House of Today*. Rotterdam: 010 publishers, pp.113, 114 (tradução livre do texto original em Inglês)

A ideia de casa



O projeto desenvolvido para o concurso “Uma Nova Casa para a Barbie” foi uma oportunidade de testar a validade e eficácia desta libertação de constrangimentos.

O concurso propunha a criação, como o próprio nome indica, de uma nova casa para a boneca Barbie. Não existiam limitações relativamente à forma e elementos a comporem esta casa, apenas o fato de ser uma nova casa para a Barbie. Confrontados com este pedido, consideramos que a ideia de “novo” deveria ser o ponto de partida para o projeto. A possibilidade de criar uma casa, ainda que de bonecas, abriu a possibilidade para exploração da ideia de habitação.

A arquitetura, no seu propósito mais básico, é uma forma de abrigo, de proteção e refúgio, um símbolo e meio de segurança, quer seja pelo carácter meramente de proteção contra intempéries quer seja do ponto de vista psicológico pelo conforto pessoal que providencia.⁴

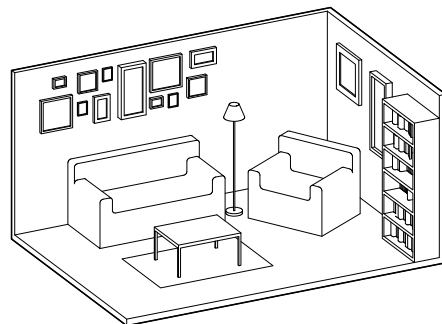
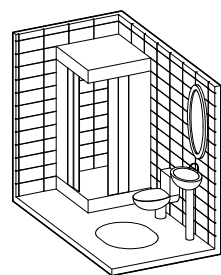
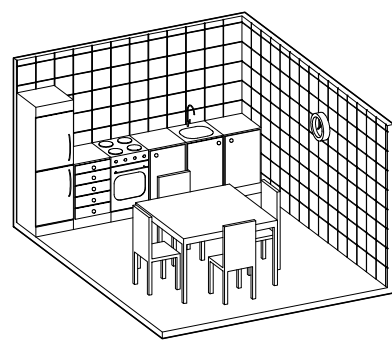
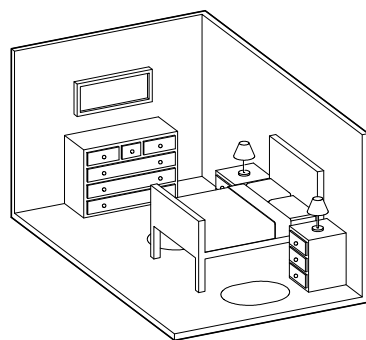
“(...) sem dúvida que todo o mundo, de uma maneira intuitiva e inata, leva dentro de si a definição do que tem que ser um lugar. É uma ideia primitiva de refúgio, de abrigo seguro e de sentir-se confortável com o espaço.”⁵

Os espaços que compõem a habitação, no seu entendimento convencional, bem como as atividades desenvolvidas nos mesmos - cozinha, onde se faz refeições; quarto, onde se dorme; sala, onde se convive com a família; casa de banho, onde se trata da higiene pessoal, etc. – vão sendo assimiladas desde uma idade precoce, pelo que é uma realidade já estabelecida por várias gerações. Mesmo enquanto símbolo, a habitação assume essa tendência generalizante e traduz-se habitualmente como um volume isolado e representativo dos vários elementos que a relacionam com o exterior como portas, janelas e telhados. Isso leva a que, de uma maneira geral, as crianças quando desenhavam uma casa, desenhavam-na todas do mesmo modo: um quadrado com um triângulo em cima representando o telhado e com um retângulo como porta e dois quadrados como janelas.

Esta tendência demonstra o enraizamento da experiência individual e de como isso cristaliza determinadas noções. O hábito rapidamente se torna na norma e coloca tudo que seja diferente como um problema, um erro ou uma anomalia.

4. PRICE, Cedric (2003) *RE* : CP. Basileia: Birkhauser, p. 65, “A arquitetura é sempre relevante, mesmo que os seus utilizadores não estejam interessados nela – o fato é que ela para o vento, ou oferece proteção, oferece abrigo, ou projeta sombras.” (tradução livre do texto original em inglês)

5. MOZAS, Javier (2011) *Rashomon : la triple verdad de la arquitectura*. Vitoria-Gasteiz: A+T, pp. 140, 141 (tradução livre do texto original em espanhol)

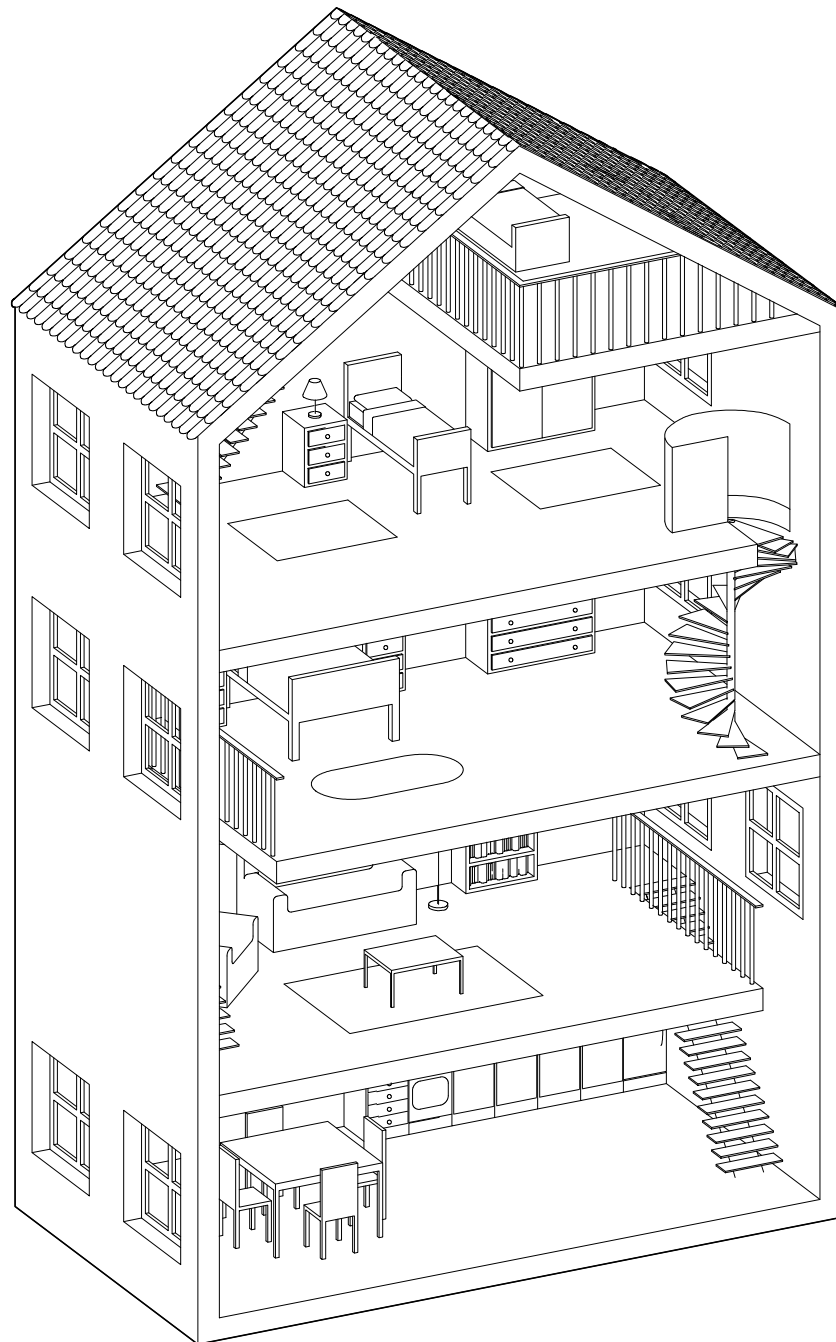


Tendo em conta estas noções, o projeto, para um concurso cujo pedido era uma nova casa de bonecas, começou por colocar em causa as ideias estabelecidas sobre a própria habitação. Inicialmente, questionaram-se os aspectos programáticos, o que eles significam e em que é que contribuem para a ideia de casa. Ainda que os espaços variem em quantidade e dimensão, a casa é normalmente pensada considerando a existência, genericamente, de uma sala, um quarto, uma cozinha e uma casa de banho, etc. São representativos dos espaços fundamentais para uma casa e, ao mesmo tempo, simbólicos desta mesma realidade. Assim, na figuração de uma casa, tornam-se essenciais para transmitir as normas a que estamos habituados, confirmando a ideia do objeto ser uma casa.

Em vez de assumir novamente estes símbolos da casa, refletiu-se antes sobre o que ela representa para o utilizador. No lugar de reproduzir ícones, explorou-se a casa enquanto o objeto onde se depositam os sonhos, onde se colocam as fantasias e para onde se pode escapar.

No entanto, da perspectiva do utilizador, é importante refletir sobre o fato de as necessidades e preferências dos utilizadores se alterarem, tanto a nível individual como familiar, e que mesmo os próprios conceitos de individual e familiar sofrem alterações.

Uma miniaturização de preconceitos



Habitualmente, as casas de bonecas seguem a ideia de dar continuidade aos preconceitos existentes em relação à habitação. O esforço da sua reprodução passa mais por uma miniaturização de todos os elementos verificados nessa realidade. Estas, ainda que possuam diferentes formatos e dimensões e existam com aspetos variados, têm sempre em comum esta questão do modo como retratam a ideia de habitação.

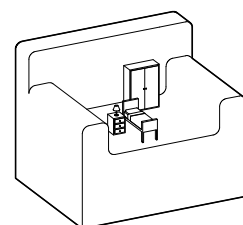
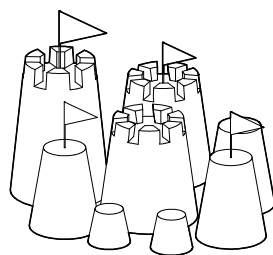
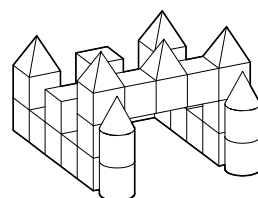
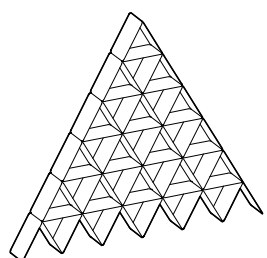
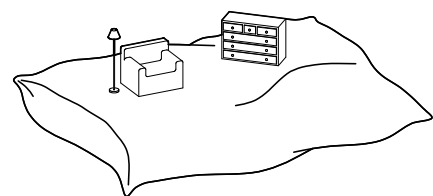
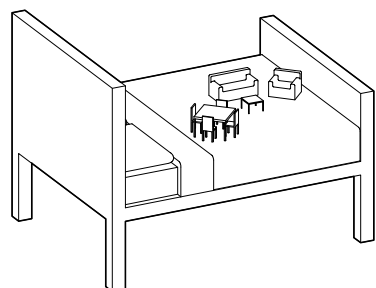
O imaginário inerente à habitação é então transportado para o mundo dos brinquedos através da questão da miniaturização dos estereótipos. Não só são as casas de bonecas uma reprodução da imagem tradicional da habitação, como o mesmo acontece com outros brinquedos – carros e respectivas garagens, as próprias bonecas com as suas roupas e acessórios, animais de estimação mecânicos, etc. Todos estes representam atividades e elementos da vida diária dos adultos que são transportadas para as experiências das crianças.

Ao transportar estas vivências, sendo elas alguns exemplos da vida adulta, há uma contribuição para que a experiência das crianças seja apenas marcada por versões manipuláveis daquilo que serão as suas experiências quando crescerem. Elas brincam com situações que apreendem do seu habitar, e a sua imaginação apenas se limita a experimentar simulacros de possíveis eventos dentro dessa realidade.

O cérebro da criança funciona de uma forma diferente da do adolescente ou da do adulto – está menos condicionado e tem menos dificuldade em aceitar novas condições que lhe são impostas. Estas ainda não estão completamente formadas e ainda não tiveram uma experiência de vida suficiente para que estas as moldem bem como à sua mentalidade. Assim, ao proporcionar às crianças apenas formas de experienciar as coisas com as quais os adultos lidam e que utilizam nas suas experiências quotidianas não se potencia uma abertura a novas possibilidades do ponto de vista do desenvolvimento da criatividade da criança. Pelo fato de não se orientarem por normas rígidas como os adultos, as crianças possuem a capacidade de serem mais imaginativas e curiosas, não tendo tantas limitações à sua criatividade.

Como é que a criança imagina a casa? A partir do momento em que se considera a ampla imaginação e a liberdade de constrangimentos, criar um brinquedo que represente uma casa, apenas necessita de apelar a determinadas simbologias e possibilitar certas ações de forma a transportar a mente da criança para algo que ela considere como casa.

A partir destas premissas, considera-se que o brinquedo deve desafiar a criança, potenciando



a imaginação. É fundamental entender esta fase de vida da criança enquanto um momento fulcral para o seu desenvolvimento intelectual. É um momento em que os preconceitos e a visão do mundo ainda não está estabelecido, em que o comportamento ainda não é controlado pela sociedade, dando um maior protagonismo à exploração, à aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos. Isto leva a que o brinquedo não se deva restringir à miniaturização, mas à produção de um instrumento que participa na educação da criança, em que o objectivo é estimular a imaginação e a criatividade. Dessa forma, vai-se da ideia de apenas representar objetos da casa até oferecer formas de desenvolver as capacidades intelectuais. Assim, em vez de se oferecer à criança miniaturizações dos objetos que ela já conhece, explora-se esta capacidade imaginativa que lhe é inerente. Apesar da criança conseguir edificar realidades a partir de miniaturas, a criatividade é sempre limitada pelas possibilidades oferecidas pelo brinquedo. Apenas um brinquedo mais distanciado da simbologia genérica da habitação consegue reproduzir um objecto onde a criança pode encontrar um refúgio criativo, desenvolvendo o seu intelecto. Uma casa de bonecas enquanto ferramenta, em vez de uma reprodução. Um brinquedo motivador, em vez de limitador.

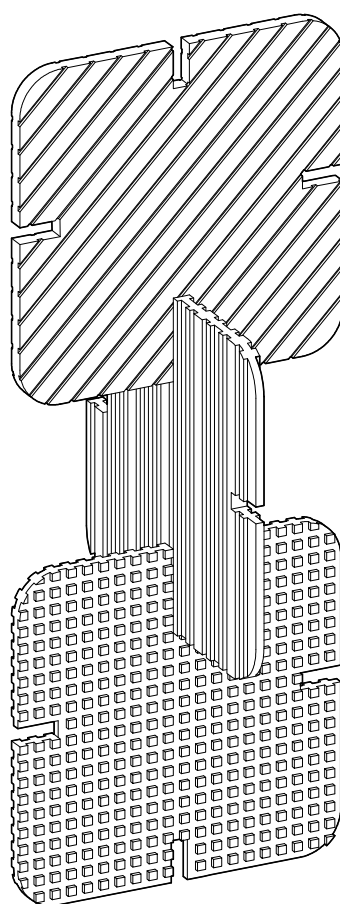
A modulação como ferramenta imaginativa

Ao oferecer um brinquedo que vai além das simbologias e imitações da casa, permite-se que a criança imagine outras possibilidades e encontre diferentes formas de brincar.

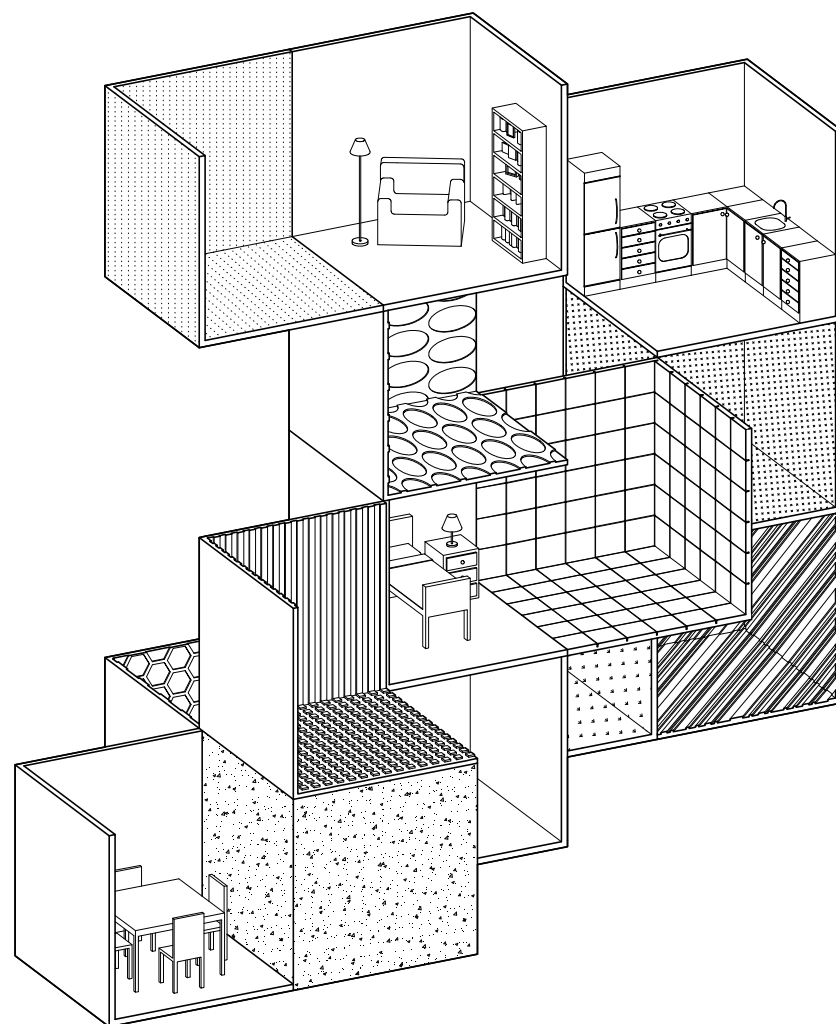
Nos anos 50, o casal Eames estudou estes temas a partir do desenvolvimento do brinquedo “The Toy”. Este era composto por um conjunto de peças montáveis oferecendo a possibilidade de uma grande multiplicidade de configurações. Este afastava-se dos brinquedos existentes por não estar condicionado por regras restritas no que à sua montagem diz respeito. Este brinquedo era composto por elementos coloridos triangulares e quadrados capazes de serem combinados entre eles para construir pequenas arquiteturas. O casal considerava que os brinquedos deveriam ser utensílios para o desenvolvimento da curiosidade e imaginário das crianças.⁶

À semelhança desta experiência, o projeto desenvolvido para a casa de bonecas, vai considerar o desenvolvimento do imaginário das crianças como princípio orientador do mesmo. Tendo em conta a questão dos espaços definidos da habitação bem como do seu programa, foi procurada uma nova forma de os encarar. Ao pensar nas diferentes valências que um espaço pode ter de acordo com os desejos e interesses de quem o utiliza houve uma tentativa de alcançar uma solução capaz de permitir a criação de qualquer espaço a partir de um mesmo módulo. A partir do momento em que a criança não é confrontada com um modelo de casa rígido e definido no que diz respeito à utilização, organização e ambiente, a casa pode ser o que esta quiser.

Foi então desenvolvida uma estrutura base na qual podem ser criados quaisquer ambientes desejados, possibilitando não só uma maior flexibilidade do ponto de vista da utilização do espaço como também uma reinterpretação da imagem da casa. A divisão pode ser um quarto, uma cozinha, uma sala, ou então uma praia, uma floresta, um espaço coberto de doces ou uma sopa, qualquer coisa é possível, basta preencher as paredes com as imagens que queremos que criem o ambiente. Paralelamente introduziu-se o fator da modulação e combinação. Estes fatores são inseridos por, ao aliarem-se ao fator da flexibilidade na criação de ambientes, permitem uma abertura ainda maior das possibilidades de criação.



6. QUINTON, Maryse (2015) *Charles & Ray Eames*. Paris: Editions de la Martinière, p. 200, “Concebido em 1951, The Toy desmascara a ideia do brinquedo mono funcional. Mais do que um jogo de construção a ser montado segundo regras rígidas, The Toy assume a forma de um kit que oferece múltiplas possibilidades de configurações. As fotos dos arquivos daquela altura contam melhor do que qualquer discurso o seu incrível potencial. Aos olhos de Charles e Ray, os brinquedos são os utensílios capazes de despertar a curiosidade e o imaginário das crianças. Os elementos triangulares de cores vivas e o sistema de montagem simples, compreensível pelas crianças, dando lugar a microarquitecturas renovando profundamente o tipo.” (tradução livre do texto original em francês)



“Na sociedade atual, versatilidade num desenho é ao mesmo tempo um reflexo dos desejos das pessoas que utilizam os espaços e uma expressão do sentido da plasticidade da forma do arquiteto em mudança. (...) Naturalmente, em vez de confiar trabalhos às pessoas, os arquitetos devem encontrar maneiras de elaborarem formas mutáveis que motivem as pessoas a efetivamente participar nos edifícios. Devem prepararem um mecanismo de mudança através do qual as pessoas possam expressar os seus desejos.”⁷

A modulação é conseguida através das características físicas do espaço produzido, este vai ser um módulo composto por três faces quadradas que formam um cubo incompleto. Este pode ser repetido de modo a criar uma combinação de diferentes espaços individuais ou combinado de forma a criar um espaço maior com o mesmo ambiente ou um espaço maior marcado pela combinação de diferentes ambientes. As possibilidades são infinitas e obrigam a que a criança tenha um papel ativo no processo de criação dos mundos nos quais brinca permitindo-lhe procurar todas as possibilidades que quiser integrar no mesmo.

Do mesmo modo que se transportou as ideias da habitação para explorar este brinquedo, foi colocada a questão de até que ponto não se pode fazer a operação inversa e transportar as questões aqui levantadas para a própria habitação. O grupo Archigram acreditava que a distância entre pessoas, comunidade e o arquiteto poderia ser ultrapassada através de uma participação dos utilizadores, sugerindo um papel de organizador e criador do utilizador, a partir de ferramentas fornecidas pelo arquiteto.

“Admitamos, não podemos ignorar a dura realidade de que toda a gente na comunidade tem instintos de talento criativo e que o nosso papel será, eventualmente, orientar estes instintos para uma forma palpável e aceitável. O abismo atual entre pessoas, entre a comunidade e o desenhador pode muito bem ser ultrapassado, eventualmente, através do kit substituível de faça-você-mesmo.”⁸

Com este projeto, são fornecidos os mecanismos para desenvolver diferentes modelos de habitação que apenas estão limitados pela imaginação de quem deles se serve. A casa de bonecas representa então um início da caminhada que a criança fará ao viajar pelas suas fantasias, permitindo que a criança edifique o seu espaço de fantasia.

7. KUROKAWA, Kisho (1977) *Metabolism in Architecture*. Londres: Studio Vista, p. 92 (tradução livre do texto original em inglês)

8. CROMPTON, Dennis (2012) *A Guide to Archigram 1961 – 74*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, pp. 69, 69 (tradução livre do texto original em inglês)

inovação¹

Um novo ócio

*“Nunca ninguém mudou tanto a arquitetura com tão poucos meios como Cedric Price. Com epigramas, desenhos e um génio polémico pela mobilização do real contra as pretensões de uma profissão ainda surpreendentemente megalómana, ele transformou o campo da arquitetura. Nos anos 60, como uma espécie de Oscar Wilde puritano, Price usa o ridículo e o humor com um efeito devastador para dismantelar uma a uma as ambições mais sagradas e inquestionáveis da profissão.”*²

Cedric Price e o seu projeto para o “Fun Palace”, são aqui apresentados pelo papel que têm como referência pessoal, a nível de postura de projeto e capacidade de inovar dentro da arquitetura.

O arquiteto formou-se em Inglaterra no final dos anos 50. Esta foi uma época que correspondeu a um aumento exponencial de construção de novos conjuntos habitacionais, escolas, parques industriais e municípios. Isto motivou um debate acerca desta produção e acerca do futuro da arquitetura.³

O arquiteto é descrito por Arata Isozaki⁴ como alguém que *“procura antecipar a criação conscientemente como um arquiteto cujo trabalho é propor esquemas para criar de um modo responsável novas condições no ambiente humano habitável (...). O seu principal objectivo é provocar e desafiar através da introdução de ideias sistematizadas que se afastam de noções existentes.”*⁵ Já os seus projetos *“alastram-se muito além dos limites e métodos da arquitetura existente. Forte nas ideias, com uma marcada aposta na engenharia social, embora não sem crescimento da lógica, ele identifica um problema, coloca-o em causa, e depois segue o melhor caminho para alcançar uma solução.”*⁶

Na sua abordagem face ao projeto, Price parte de uma análise a uma situação, realidade ou contexto e procura os meios para melhor lidar com as condições identificadas. Aqui, a sua inovação não significa uma falta de capacidade de tirar partido da arquitetura para proporcionar edifícios à sociedade, mas antes uma forma de tirar mais partido da prática para oferecer respostas que ele julga serem mais apropriadas.

1. Inovação no sentido de renovar, inventar, criar. Alcançar algo novo, utilizar a motivação para procurar novos domínios. Identificação de um problema e consequente procura de uma solução para o mesmo através da criação de algo novo, que se distancia do existente até então.

2. KOOLHAAS, Rem (2003) *RE : CP*. Basileia: Birkhauser, p. 6 (tradução livre do texto original em inglês)

O projeto do “Fun Palace” teve como base o desenvolvimento de uma ideia a partir da identificação de um problema. A interpretação desse problema e a procura de solução para o mesmo foram o que determinou esta solução.

É necessário destacar que o período no qual este projeto foi desenvolvido se traduziu numa crise de identidade para a Grã-Bretanha e para os ingleses no pós-guerra. Desde o fim da segunda Guerra Mundial, a sociedade e a economia britânicas tinham sofrido profundas mudanças. A Grã-Bretanha lutava então para acompanhar o ritmo num mercado mundial cada vez mais competitivo. A abundância, o fecho de fábricas e a automatização de muitas funções resultaram numa diminuição do número de pessoas empregadas e, nos casos em que os trabalhos se mantiveram, menos horas de trabalho. Com a diminuição significativa da necessidade de trabalhadores sem qualificações, começou a tornar-se claro que num futuro não muito distante seriam necessários novos tipos de trabalhadores, mais ágeis intelectualmente e capazes de adquirir novas capacidades.

Face a esta realidade, o lazer emergiu como um problema importante a nível político, económico, social e até mesmo da própria arquitetura. Para lidar com esta situação, levaram-se a cabo tentativas de canalização do tempo livre da classe trabalhadora para outras atividades que não o ócio e formas de lazer consideradas inaceitáveis (como o crime, o alcoolismo e revoluções políticas), e antes para novas atividades mais construtivas e produtivas.

“Os nossos bolsos estavam cheios de dinheiro, portanto quase nem havia necessidade, do ponto de vista de roubar mais dinheiro, de bater nalgum velho num beco e vê-lo a nadar no próprio sangue enquanto contámos o lucro e o dividimos por quatro, nem de fazer alguma ultraviolência em alguma rapariga de cabelo prateado numa loja e de ir a rir com as entranhas da caixa. Mas, é como dizem, o dinheiro não é tudo.”^{*}

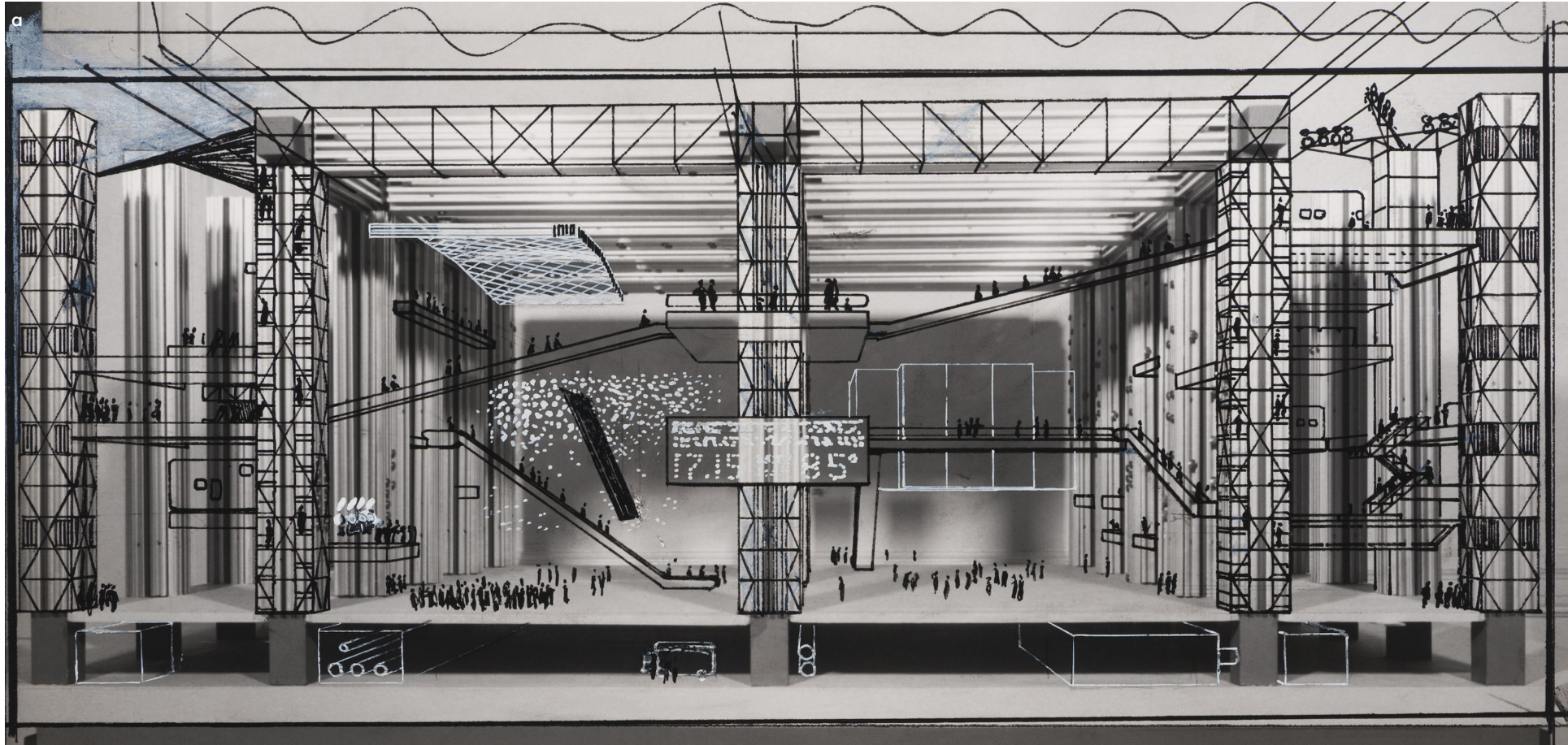
Anthony Burgess, “A Clockwork Orange”, 1962

3. LANDAU, Royston (2003) *The Square Book - Architectural Monographs*. Londres: Academy Press, p. 9 (tradução livre do texto original em inglês)

4. Arquiteto japonês contemporâneo de Cedric Price. Este teve um papel importante no movimento Metabolista no Japão. Este movimento foi formado por um grupo de arquitetos japoneses, os Metabolistas, em 1959.

5. ISOZAKI, Arata (2003) *RE : CP*. Basileia: Birkhauser, p.25 (tradução livre do texto original em inglês)

6. *Ibidem*, p.27



a. Fun Palace, 1964

b. A Clockwork Orange de Stanley Kubrick, 1971 (filme a partir do livro homónimo de 1962)

c. A Clockwork Orange de Stanley Kubrick, 1971 (filme a partir do livro homónimo de 1962)

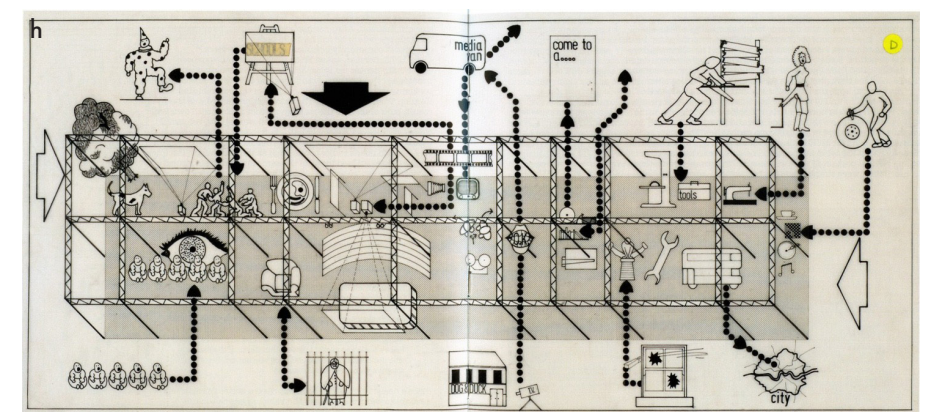
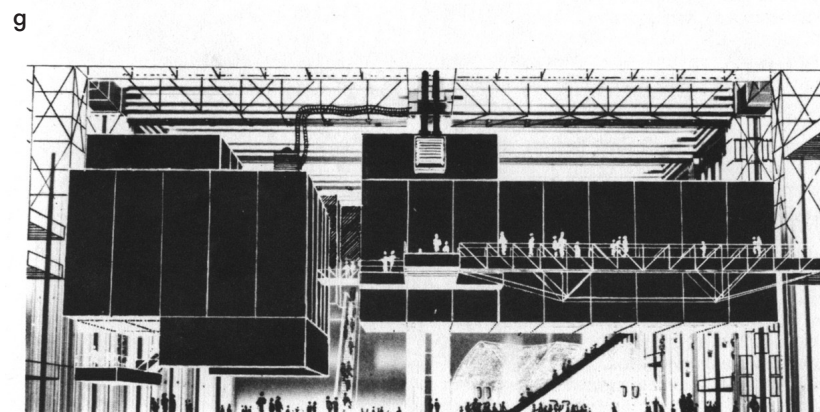
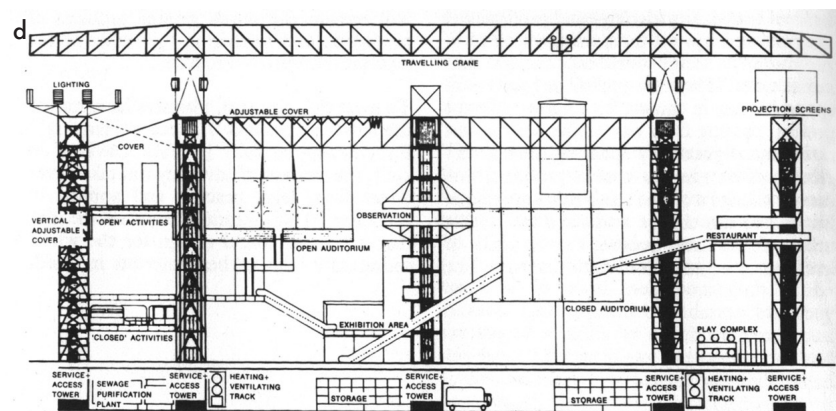
d. Fun Palace, 1964

e. arte conceptual de Syd Mead para o filme Blade Runner, 1980 (a partir do livro Do androids dream of electric sheep? de 1968)

f. arte conceptual de Syd Mead para o filme Blade Runner, 1980 (a partir do livro Do androids dream of electric sheep? de 1968)

g. Fun Palace, 1964

h. Fun Palace, 1964



Efemeridade e o problema da escolha

Joan Littlewood pensou então no “Fun Palace” como uma forma de escape criativa e construtiva para esta inevitável necessidade de ocupar o tempo livre com lazer. Uma ferramenta que, além de ocupar o tempo livre da sociedade, teria a capacidade de a instruir e a inspirar a fazer algo com significado para os outros.

Juntamente com a diretora de teatro, o arquiteto considerou o programa em termos temporais, e procurou a solução dentro dos problemas colocados. O “Fun Palace” deveria ter uma entidade cuja essência seria a mudança contínua, que permitiria usos distintos e variados. Os desenhos deste projeto começaram a descrever uma arquitetura com a capacidade de improvisar atividades constantes, num processo contínuo de construção, desmantelamento e remontagem. Seria uma vasta estrutura onde a classe trabalhadora seria capaz de construir os seus ambientes de trabalho e lazer pessoais, onde o sonho de Littlewood seria tornado realidade, onde as pessoas poderiam escapar das suas rotinas diárias e existência em série e embarcar numa viagem de criatividade e desenvolvimento pessoal. Price pensou no “Fun Palace” em termos de processo, como eventos no tempo ao invés de objetos no espaço e abraçou a indeterminação como principal núcleo do desenho.

O “Fun Palace” permitiria, assim, uma nova ideia de ócio, onde a sociedade teria as oportunidades para fazer as atividades que desejasse, podendo alterá-las, terminá-las ou introduzir novas a qualquer momento. Um ócio, em que a participação colectiva e individual conseguiria motivar novos acontecimentos, em que o divertimento seria utilizado para criar algo mais que entretenimento.

Este projeto ia de encontro à ideia, já desenvolvida por Buckminster Fuller: *“de que a arquitetura deveria ser flexível, tirando proveito dos avanços da tecnologia e reagindo às necessidades em alteração dos seus utilizadores.”*⁷ O “Fun Palace” seria então capaz de lidar com um contexto específico e transformá-lo através daquilo que tinha para oferecer.

7. CROMPTON, Dennis (2012) *A Guide to Archigram 1961 – 74*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, p. 40 (tradução livre do texto original em inglês)

O contexto no qual foi desenvolvido o “Fun Palace” foi marcado por um emergir de questões ligadas à pertinência e durabilidade das construções. Fruto das inúmeras análises aos hábitos diários da sociedade como das oportunidades de construir algo novo com uma maior eficiência, surgiu esta questão da efemeridade e da transformação dos edifícios. Não só Cedric Price e Joan Littlewood abordaram este tema, como muitos outros grupos o fizeram.

Contemporâneos de Price, o grupo Archigram defendia estas questões, considerando que, numa época em que tudo era tão descartável, a arquitetura deveria ser capaz de responder a esta tendência e acompanhar as mudanças de gostos e necessidades dos seus utilizadores.

*“Porque é que há uma resistência indefinível à obsolescência no desenho de uma cozinha, que daqui a 12 anos será altamente ineficiente (pelos critérios de então) e daqui a 20 anos vai ser completamente intolerável, no entanto não há escrúpulos em relação à obsolescência do carros ao fim de quatro anos? A ideia de um ambiente prescindível ainda é vista como uma anarquia... como se para fazer isto funcionar fosse necessário demolir Westminster Abbey...”*⁸

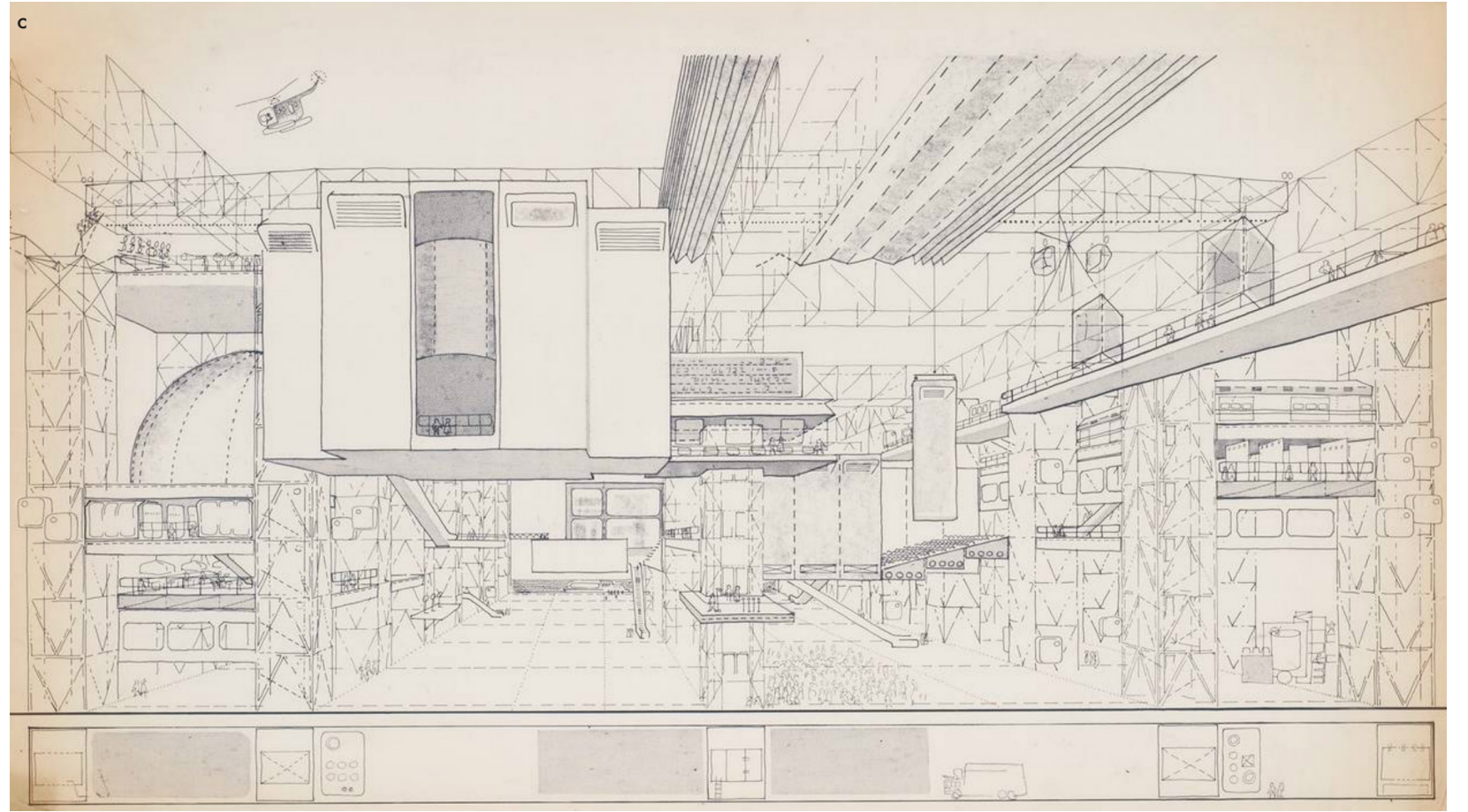
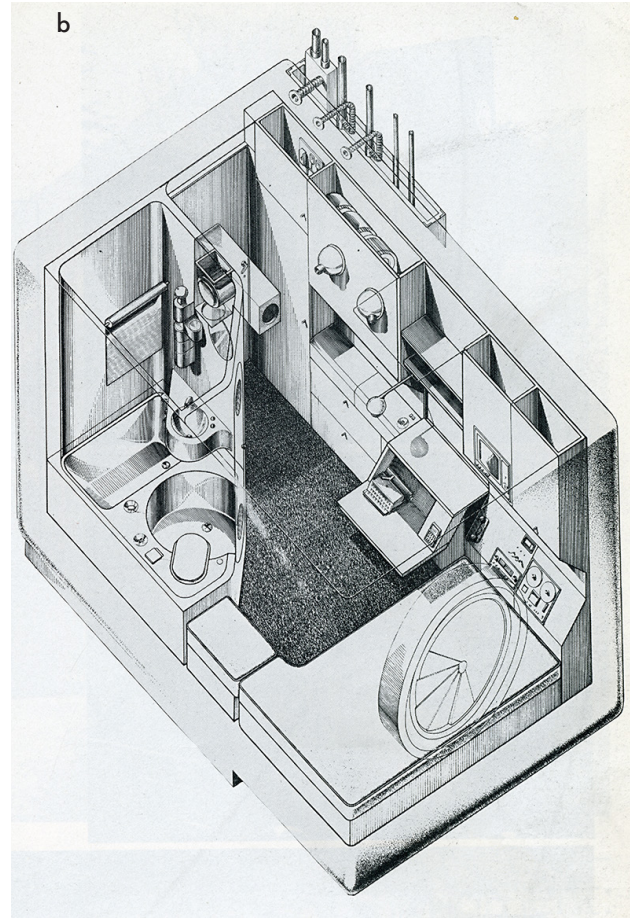
Ao mesmo tempo, o movimento Metabolista, no Japão, explorava as mesmas questões. Kisho Kurokawa considerava que o “arquiteto não deve atirar os seus trabalhos ao público mas deve estudar e reproduzir o mecanismo de mudanças que vai refletir as opiniões e gosto das pessoas, que não são especialistas. Os conceitos de mecanismos de mudança e metodologia do metabolismo são desenhados para fornecer as ligações bem como para tornar a noção de mudança de forma aceitável para o público. Arquitetura prefabricada ajuda a arquitetura a aproximar-se da forma alterável. Permite que o desenho de formas alteráveis incluído o processo de mudança de partes ao longo da passagem do tempo”.⁹

O “Fun Palace” teve como base da sua concepção noções semelhantes.

“Flexibilidade por construir ou a sua alternativa, obsolescência planeada, podem ser satisfatoriamente alcançadas apenas se o fator tempo for incluído como fator absoluto de desenho no processo. Tal consciência calculada do fator tempo relacionada com as atividades contidas e o seu relacionamento devem estender-se a uma avaliação da vida útil válida do

8. COOK, Peter (2012) *A Guide to Archigram 1961 – 74*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, p. 66 (tradução livre do texto original em inglês)

9. KUROKAWA, Kisho (1977) *Metabolism in Architecture*. Londres: Studio Vista, 1977, p. 89 (tradução livre do texto original em inglês)



a. Torre Nakagin, Kisho Kurokawa, 1972

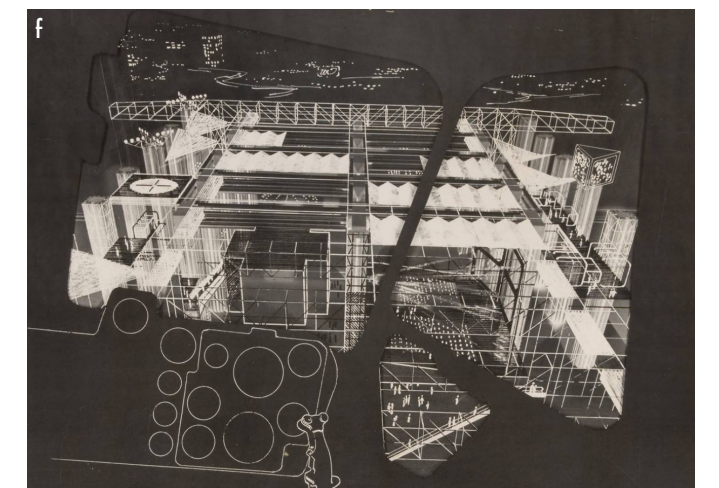
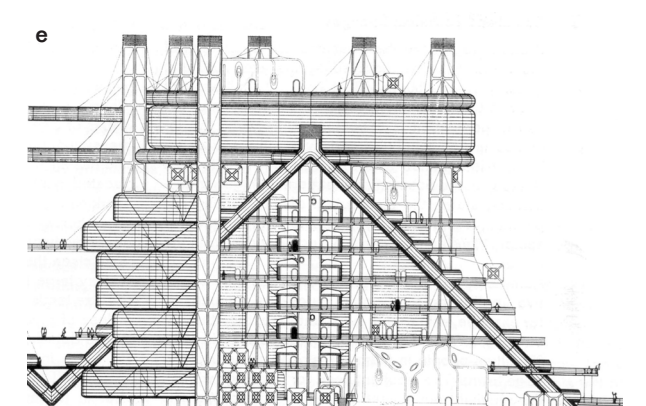
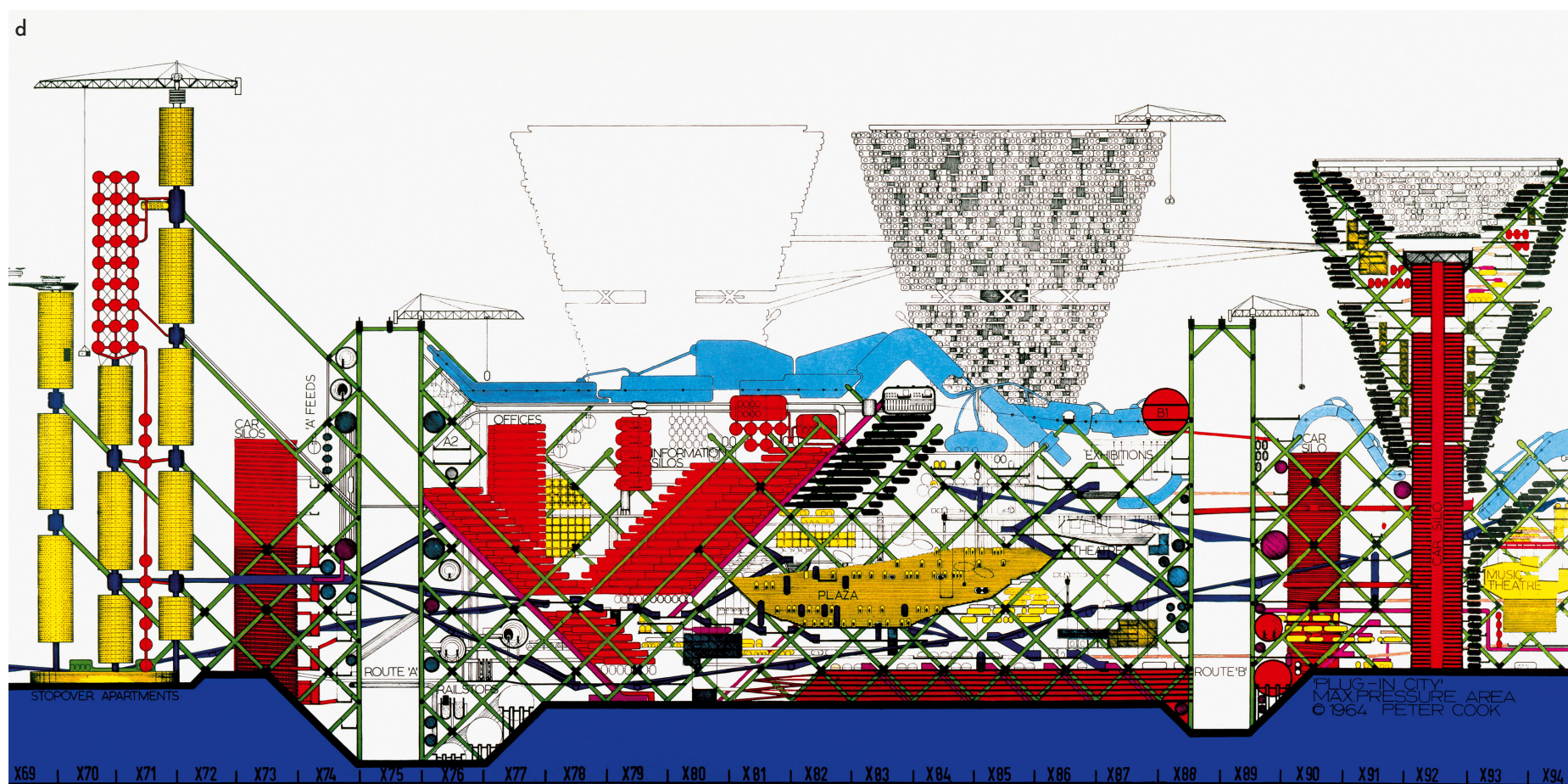
b. Torre Nakagin, Kisho Kurokawa, 1972

c. Fun Palace, 1964

d. Plug-in City, Archigram, 1964

e. Fun Palace, 1964

f. Fun Palace, 1964



complexo na sua totalidade, avaliando isto primeiramente em termos sócio-urbanos.”¹⁰

O projeto teve origem num pedido da diretora de teatro e fundadora do Theatre Workshop, Joan Littlewood, Cedric Price vai tentar concretizar este projeto.

A ideia de Littlewood que motivou este projeto tinha o intuito de acabar com o formalismo do teatro e das instalações de entretenimento de então, tentando integrá-las no dia-a-dia da sociedade. Um espaço como este não poderia ser permanente e deveria ser facilmente desmontado, movido e remontado. Deveria também ter a capacidade de se expandir e diminuir de acordo com as necessidades do local onde se encontrasse bem como ser capaz de acomodar mudanças imprevisíveis e indefinidas. O papel de Price foi então o de traduzir isto num projeto materializável. Um projeto deste teor não tinha precedentes sendo que poderia vir a ter a capacidade de reformular as qualidades do próprio espaço arquitectónico.

O “Fun Palace” ofereceria não só entretenimento como seria capaz de fornecer atividades educativas dependentes daquilo a que Cedric Price chamava de “auto-participação”. O complexo incorporaria em si o carácter da diversão e do ensino, seria um local facilmente visitável capaz de entreter os seus visitantes com as diversas atividades que oferecia.

*“Este complexo, que possibilita educação e entretenimento auto-participados, só pode funcionar – e apenas por um período de tempo finito – se não for apenas acessível aqueles que trabalham e vivem nos bairros e nas imediações mas também, através de variadas ligações de comunicação, acessível como comodidade regional e nacional”*¹¹

Considerando as características deste projeto, a própria abordagem ao seu desenvolvimento não poderia reger-se segundo moldes convencionais. O seu carácter temporal e capacidade de se movimentar e reformular tornavam-no um edifício no qual o tempo e a durabilidade seriam fatores determinantes para a sua concepção.

Como tal, foram considerados todos os elementos constituintes do projeto, feitas estimativas em relação às condições de produção, fatores ambientais e anos de utilização, alcançando-se a seguinte conclusão: o edifício deveria durar apenas 10 anos. A compreensão e o fato de se assumir esta realidade efémera do edifício contribuiu para que o desenvolvimento do mesmo fosse feito em função deste fator. O importante não era fazer um esforço maior para que este

10. PRICE, Cedric (2003) *The Square Book - Architectural Monographs*. Londres: Academy Press, 2003, p. 56 (tradução livre do texto original em inglês)

11. PRICE, Cedric (1964) *A Laboratory of Fun, New Scientist* (tradução livre do texto original em inglês) em RE : CP. Basileia: Birkhauser, p. 28

fosse mais durável mas sim fazer o esforço para que nos 10 anos previstos para a sua existência, os propósitos do mesmo fossem cumpridos.

“O Fun Palace não foi planeado para durar mais de dez anos – como tal queríamos um terreno temporário, e foi isso que recebemos do GLC (Greater London Council). A duração de dez anos teve um efeito nos custos. Não foi um problema; ninguém, incluindo os designers, queria gastar mais dinheiro para o fazer durar cinquenta anos. Quando eu digo “os designers”, esses eram pessoas envolvidas na produção da vida diária do Fun Palace, bem como da estruturação – por outras palavras, os designers eram tanto geradores como operadores. O objectivo era conseguir que estas pessoas fossem económicas tanto em termos de tempo como de dinheiro. Os donos da terra, o GLC também tinham a mesma economia em mente. Isso criou as mesmas prioridades para toda a gente. Todos eles perceberam a mesma coisa sem lhes ter sido dito que deviam pensar da mesma forma; por mera necessidade. Por isso isto é outra regra para toda a natureza da arquitetura: ela deve criar realmente novos apetites, novas fomes - não resolver problemas; a arquitetura é demasiado lenta a resolver problemas.”¹²

Littlewood tinha pensado nas instalações para serem localizadas num terreno específico e contendo inúmeras atividades como sessões musicais, danças, recreios, espaços para a criação, etc. Tanto a diretora de teatro como o arquiteto consideravam que seria importante que o visitante fosse estimulado e informado, mas ao mesmo tempo pudesse reagir e interagir com o espaço. No entanto, se nenhuma destas opções fosse do agrado do utilizador, este teria a liberdade de se retirar.

“The New Scientist publicou uma descrição detalhada do programa cultural: ‘O Fun Arcade será preenchido de jogos que os psicólogos e engenheiros electrónicos concebem atualmente para a indústria ou para a guerra. O saber vai filtrar juke-boxes. No sector da música: de dia, instrumentos postos à disposição, animação gratuita, gravações possíveis por todos... à noite, jam sessions e festivais, poesia e dança. Neste jogo científico: demonstrações e conferências apoiadas por filmes educativos, televisão em circuito fechado e maquetes móveis, a noite, agora... ou os futuros cientistas podem debater... O sector reservado ao teatro vai propor a terapia do ato dramático acessível a todos... Para as artes plásticas, um espaço será consagrado à pintura, a argila, a madeira, o metal, a pedra ou os têxteis... A televisão em circuito fechado mostrará... aquilo que se passa em Londres e fora da capital... Os painéis mostrarão os eventos

12. PRICE, Cedric (2003) RE : CP. Basileia: Birkhauser, p.57 (tradução livre do texto original em inglês)

do mundo ou as notícias locais.’ Foi concebido para ser um local informal dedicado ao lazer e ao prazer, sem estrutura permanente, permitindo uma deambulação, uma aprendizagem ou atividades livres, previsto para o descanso ou para a participação, mantendo sempre o contacto com o mundo exterior.”¹³

Para Price as “atividades desenhadas para o local deveriam ser experimentais, o próprio espaço descartável e mutável. A organização dos espaços e objetos que o ocupassem deveriam, por um lado, desafiar a destreza mental e física dos participantes e, por outro lado, possibilitar uma fluidez de espaço e de tempo, na qual o prazer ativo e passivo é provocado.”¹⁴

Assim, a vontade em proporcionar algo mais satisfatório e eficiente para a população acabou por culminar no desenvolvimento de uma proposta que quebrava com os cânones da arquitetura.

O conceito do “Fun Palace” tinha como base o envolvimento e participação livre e autónoma dos utilizadores. O espaço seria flexível e ofereceria diferentes locais para atividades variadas.

O grau de flexibilidade desejado só poderia ser alcançado através da criação de um conjunto de elementos definido capaz de ser combinado facilmente. As diferentes atividades que estes espaços albergariam seriam atividades já existentes.

No entanto, o tipo de acessibilidade associada à justaposição das mesmas possibilitaria um tipo de liberdade de escolha e uma combinação de atividades capaz de dar origem a novas atividades. Esta oferta de atividades e a variedade das mesma oferece assumidamente a opção de utilizar o espaço, de mudar de ideias, de ver outras pessoas a utilizarem os espaços, sem contudo por em causa as atividades que nestes têm lugar.

“Apesar de a maioria das atividades listadas e comodidades oferecidas já estarem disponíveis para um urbano ou pelo menos um metropolitano, tornar publica a sua inter-acessibilidade alcançada pela justaposição não só potencia a liberdade de escolha, como também cria novas atividades, atualmente sem nome, que podem resultar desta fluidez concentrada. O prazer positivo de mudar as ideias de alguém, espiar e bisbilhotar é possibilitado sem danificar a atividade em particular.”¹⁵

Para ser capaz de oferecer uma estrutura dotada desta flexibilidade, o edifício não permitiria apenas uma construção flexível e espaços passíveis de serem desmontados. Este seria dotado

13. MERAHI, Danielle (2007) *Joan Littlewood l’insoumise et le Théâtre Workshop : Une aventure théâtrale*. Paris: Centre Georges Pompidou, p.197 (tradução livre do texto original em francês)

14. PRICE, Cedric, (2003) *RE : CP*. Basileia: Birkhauser, p.32 (tradução livre do texto original em inglês)

15. PRICE, Cedric (2003) *The Square Book - Architectural Monographs*. Londres: Academy Press, 2003, p. 56 (tradução livre do texto original em inglês)

de elementos capazes de facilitar o movimento e acessos dentro do complexo, capazes de se adaptar e ajustar de acordo com as alterações que aquele necessitasse.

“Flexibilidade na construção e a destruição de espaços construídos por si só é insuficiente para alcançar o grau de rapidez da mudança necessário. Como tal são necessários meios de movimento e acesso através do complexo para que haja uma capacidade de se ajustar. Assim com a exceção da grelha tridimensional de meios e evacuação fixa, todo o movimento público acima do nível 0, completamente desobstruído, é capaz de ser ajustado. As escadas rolantes radiais, com a base fixa ao chão do nível 0, possibilitam acesso variado acima do solo enquanto que passarelas portáteis – com movimento e estáticas, de nível e inclinadas – são fixadas ao chão de determinadas atividades.”¹⁶

Não só um aspecto prefabricado, dominado pelo aço e plástico, como todo um sistema complexo de gruas e ligações entre diferentes níveis possibilitariam esta transformação constante e esta adaptação ininterrupta do edifício ou espaço às vontades dos utilizadores. O “Fun Palace” seguia, assim, um princípio de mutação contínua, dando origem a um edifício singular, inspirado nas técnicas de construção industriais para conseguir proporcionar o desejado tipo de participação da sociedade.

Tudo isto com o intuito de permitir a cada indivíduo uma maior liberdade em relação ao seu papel no espaço. Ele não surge aqui como um elemento inconsciente e cujas ações já estão pré-determinadas pelos espaços rígidos do edifício mas como um elemento ativo e cujo pensamento e iniciativa são relevantes para o resultado arquitectónico.

“Todo o complexo, tanto na atividade que possibilita como na estrutura resultante que oferece, é efetivamente um brinquedo de curto prazo que permite às pessoas a utilização do edifício com o mesmo grau de imediatismo pessoal significativo que são normalmente forçados a reservar para uma gama limitada de prazeres tradicionais.”¹⁷

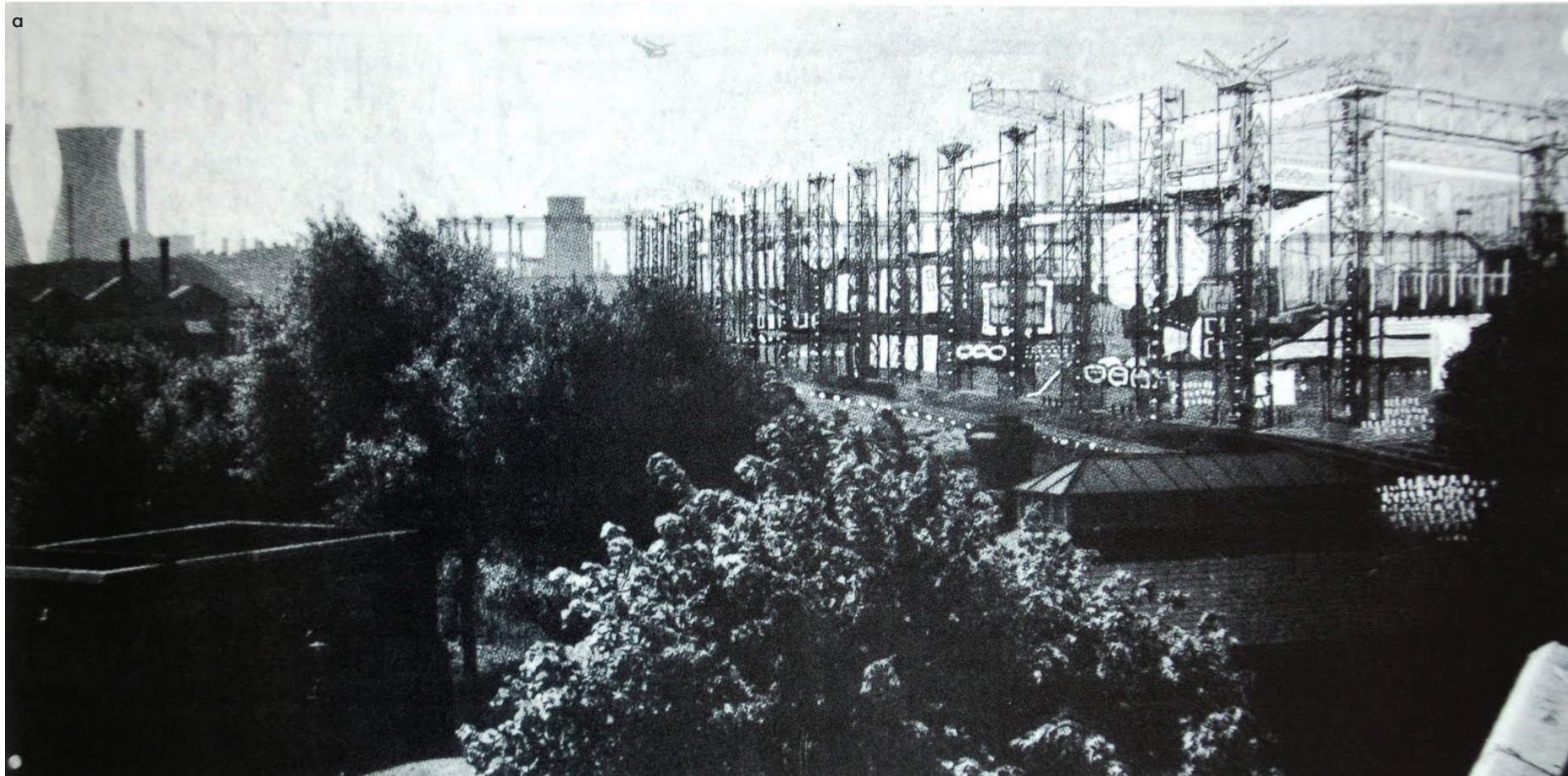
“Rachael disse, ‘Sabes qual é a duração de vida de um robot humanoide como eu? Eu existo há dois anos. Quanto é que calculas que eu tenha mais?’

Após alguma hesitação disse, ‘À volta de mais dois anos.”

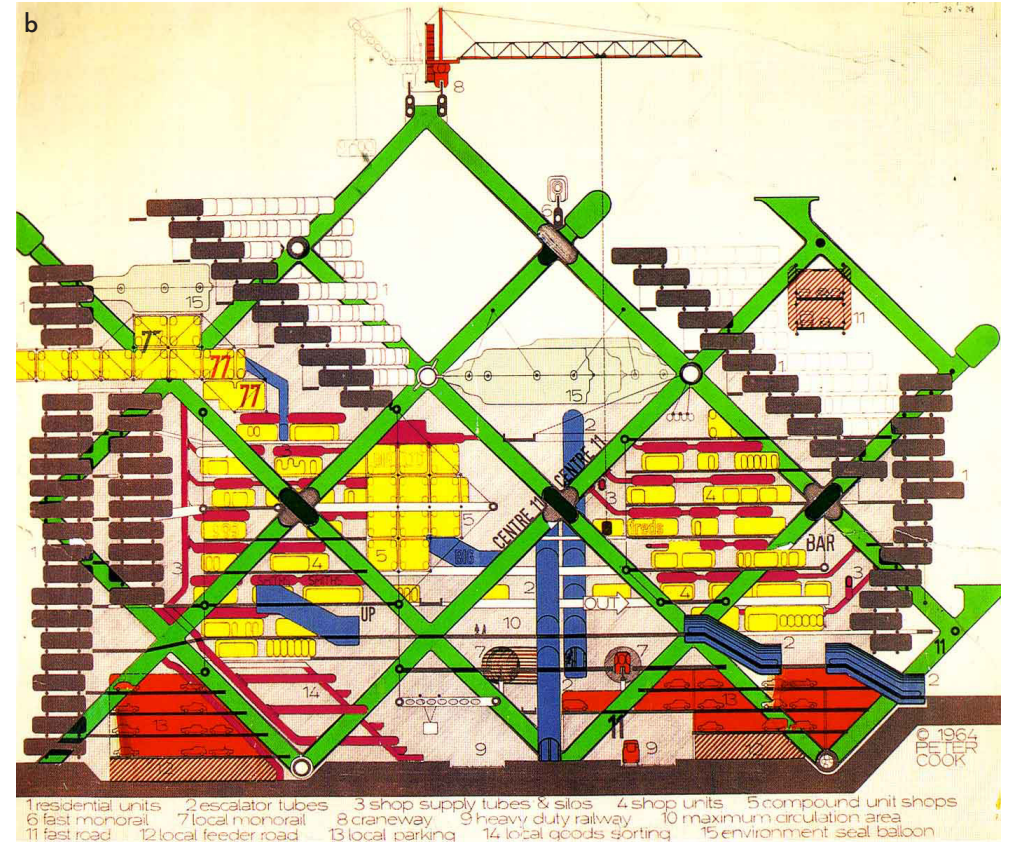
*‘Eles nunca conseguiram resolver esse problema. Quero dizer, a substituição de células. Continua ou renovação semi-contínua. Bem, supostamente...”**

Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968

16. e 17. *Ibidem*, p.56



a. Fun Palace, 1964



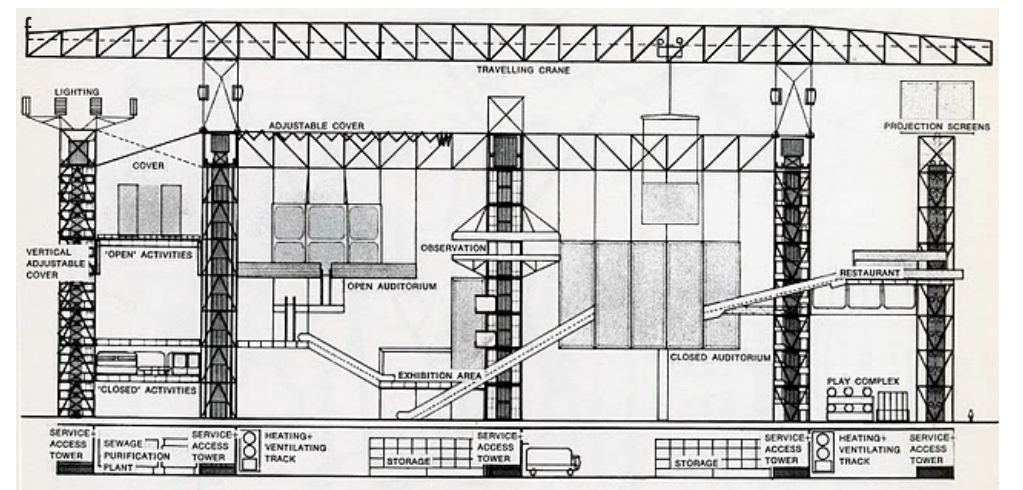
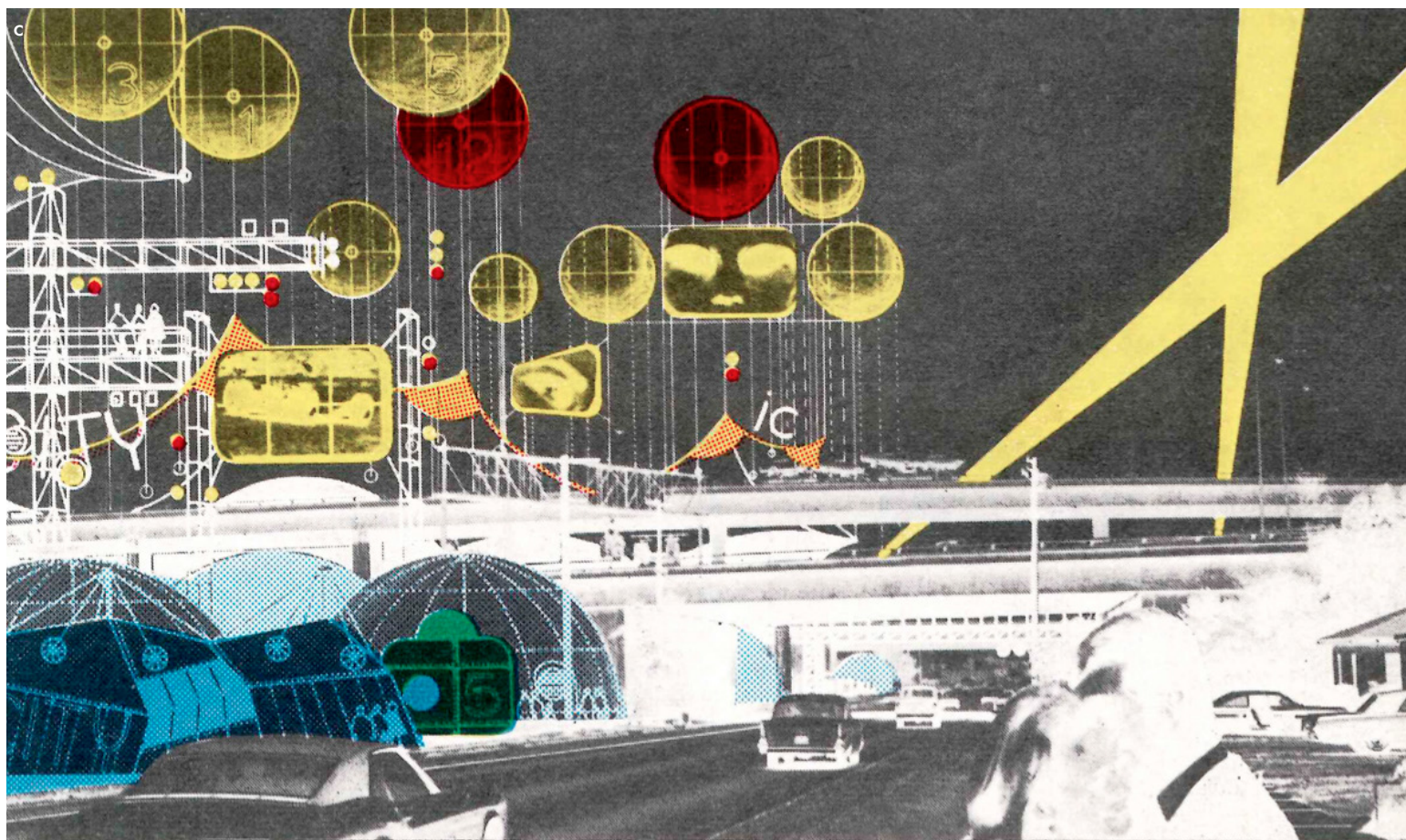
b. Plug-in City, Archigram, 1964

c. Instant City, Archigram, 1969

d. Torre Nakagin, Kisho Kurokawa, 1972

e. Torre Nakagin, Kisho Kurokawa, 1972

f. Fun Palace, 1964



Utopia e a abertura de novas possibilidades

*“Se escrever acerca de utopias é um sinal de desolação, então planeá-las deve ser um ato criminoso.”*¹⁸

Cedric Price, 1972

A utopia é um sonho por realizar, uma fantasia. Pode ser representada através de um projeto e pode ter a força para introduzir novas ideias e indicar um percurso de progressão.

A altura do pós-Guerra foi marcada pela promoção e desenvolvimento de novas ideias na arquitetura. *“Este foi um período no qual era esperado a arquitetura ser vista como uma arte social, quando investigação, pesquisa, teoria e explicação eram conceitos paradigmáticos tanto entre estudantes como em profissionais. No entanto, subjacente e a apoiar estas intenções estava uma crença positivista e optimista num mundo em constante melhoria no qual mesmo a falta notável de recursos era vista, no limite, como uma aberração temporária, ou no seu melhor como uma oportunidade para ser explorada.”*¹⁹

O pós-Guerra é, dessa forma, seguido de um período definido por uma nova visão do Mundo e da sociedade. Este optimismo relativamente ao futuro foi o que motivou o desenvolvimento de novas ideias. Sonhos, fantasias, ideias capazes de indicar uma progressão. Estas ideias são marcadas por uma visão que não assenta na viabilidade da concretização das ideias mas antes no sonho de alcançar novos domínios através das mesmas.

“Floyd costuma refletir acerca do Newspad e da fantástica tecnologia por detrás dele, pois era o derradeiro esforço do Homem em alcançar a perfeita comunicação. Lá estava ele, no espaço, a viajar para fora da Terra a milhares de milhas por hora e, mesmo assim, em pouquíssimos milésimos de segundo, ele podia ler todos os títulos de quaisquer jornais que desejasse. (A própria palavra ‘jornal’, como é óbvio, não passava de um anacronismo na era da electrónica.) O texto era atualizado automaticamente a cada hora; mesmo que alguém apenas lesse a versão inglesa, poderia passar toda uma vida a não fazer nada além de absorver a corrente de informação que vinha dos satélites de notícias.”^{*}

Arthur C. Clarke, 2001, A Space Odyssey, 1968

18. PRICE, Cedric, (2003) RE : CP. Basileia: Birkhauser, p.25 (tradução livre do texto original em inglês)

19. LANDAU, Royston (2003) *The Square Book - Architectural Monographs*. Londres: Academy Press, p. 9 (tradução livre do texto original em inglês)

Como arquiteto, a preocupação de Cedric Price era resolver a difícil tarefa de descobrir os meios práticos de integrar a improvisação na arquitetura e especificamente no desenho do Fun Palace. Ao invés de depender de metodologias de desenho mecânicas e determinadas, Price derivou os paradigmas arquitectónicos do “Fun Palace” dos campos emergentes das tecnologias de informação, cibernética e teoria do jogo, que são, essencialmente, meios de modelar e sistematizar o azar e a indeterminação.

Price reconheceu as novas aplicações destas teorias para um novo tipo de arquitetura virtual adaptável que regulariam e controlariam como o “Fun Palace” adaptaria a sua forma ao sempre alterável e imprevisível programa.

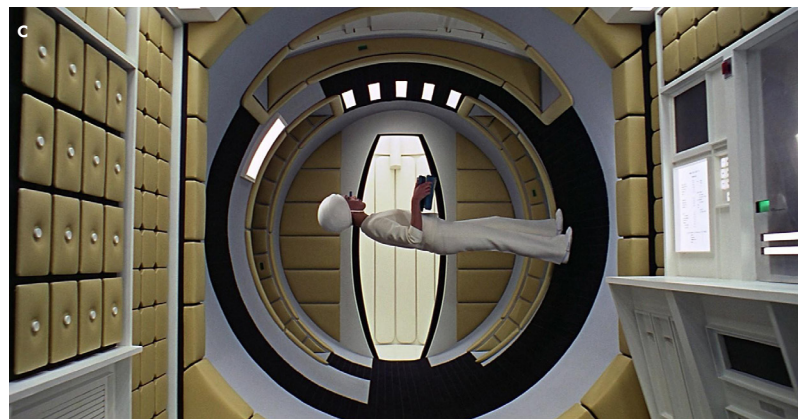
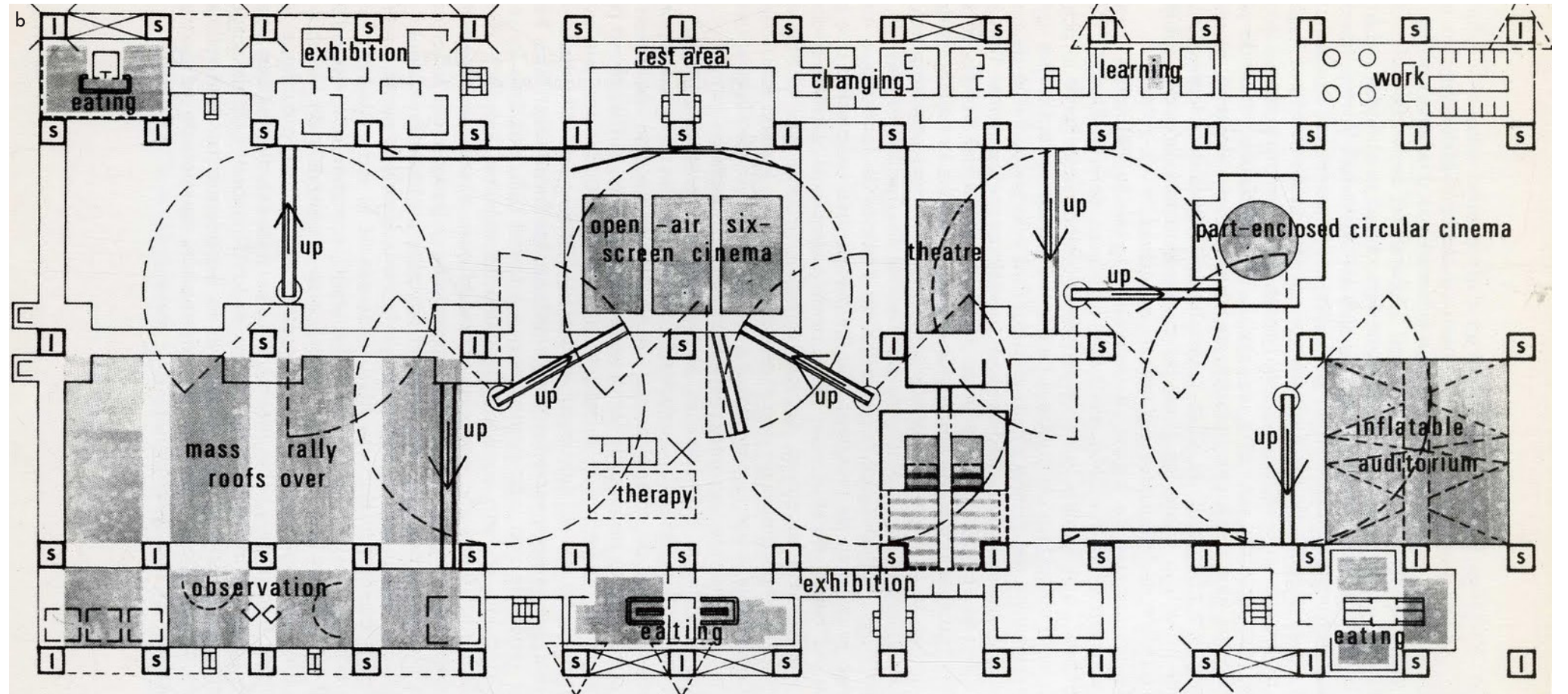
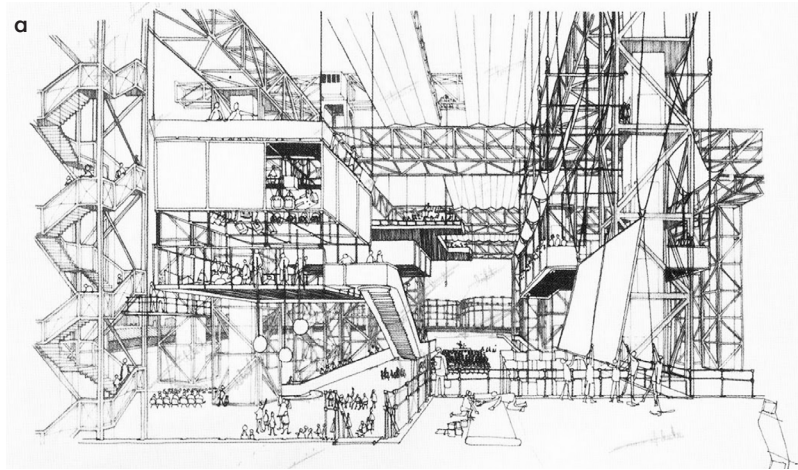
Assim, partindo dos conhecimentos tecno-científicos da época, o projeto tentou desenvolver novos métodos de estabelecer relações com os seus utilizadores. Isso implicou ir além da ideia tradicional de arquitetura e encontrar em novas áreas, várias ainda em desenvolvimento precoce, e tentar tirar partido de todos os meios que conseguissem produzir algo novo.

A Cibernética foi uma dessas metodologias, onde os esforços pioneiros de Norbert Wiener estabeleceram as fundações dessa nova teoria do comportamento de sistemas instáveis. O sistema cibernético de Wiener era capaz de se adaptar continuamente em resposta a condições imprevisíveis antecipando futuros padrões de comportamento com base na informação recebida através das ações anteriores. A cibernética não assume uma previsão precisa do futuro mas sim a distribuição de possíveis futuros de um sistema.²⁰

Apesar da cibernética ser normalmente associada a computadores e tecnologias de informação, Wiener compreendia-a como um modelo dos processos naturais que permitem aos seres vivos manter ativamente as condições de vida num mundo em mudança. A cibernética permite que sistemas dinâmicos se autorregulem e autocorrijam sem um objectivo ou fim definido. Os objectivos performativos da cibernética são, na realidade critérios fluidos e estão tão sujeitos a modificação quanto o próprio sistema.

A teoria do jogo foi outro meio introduzido para melhorar o controlo e que seria capaz de proporcionar os meios para antecipar e planear as estratégias performativas a longo prazo. Esta

20. WIENER, Norbert (1948) *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Nova Iorque: John Wiley, p. 36 (tradução livre do texto original em inglês)



a. Fun Palace, 1964

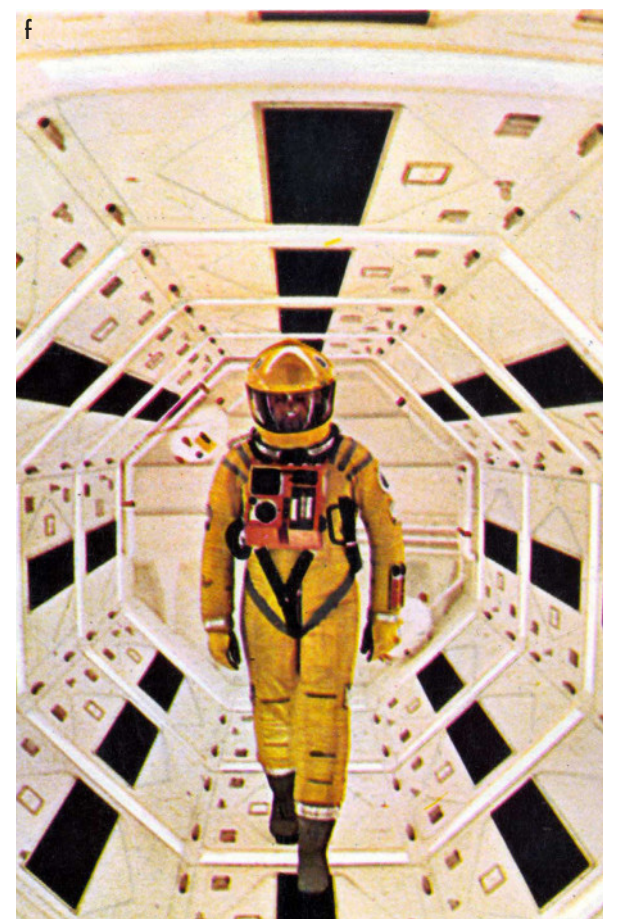
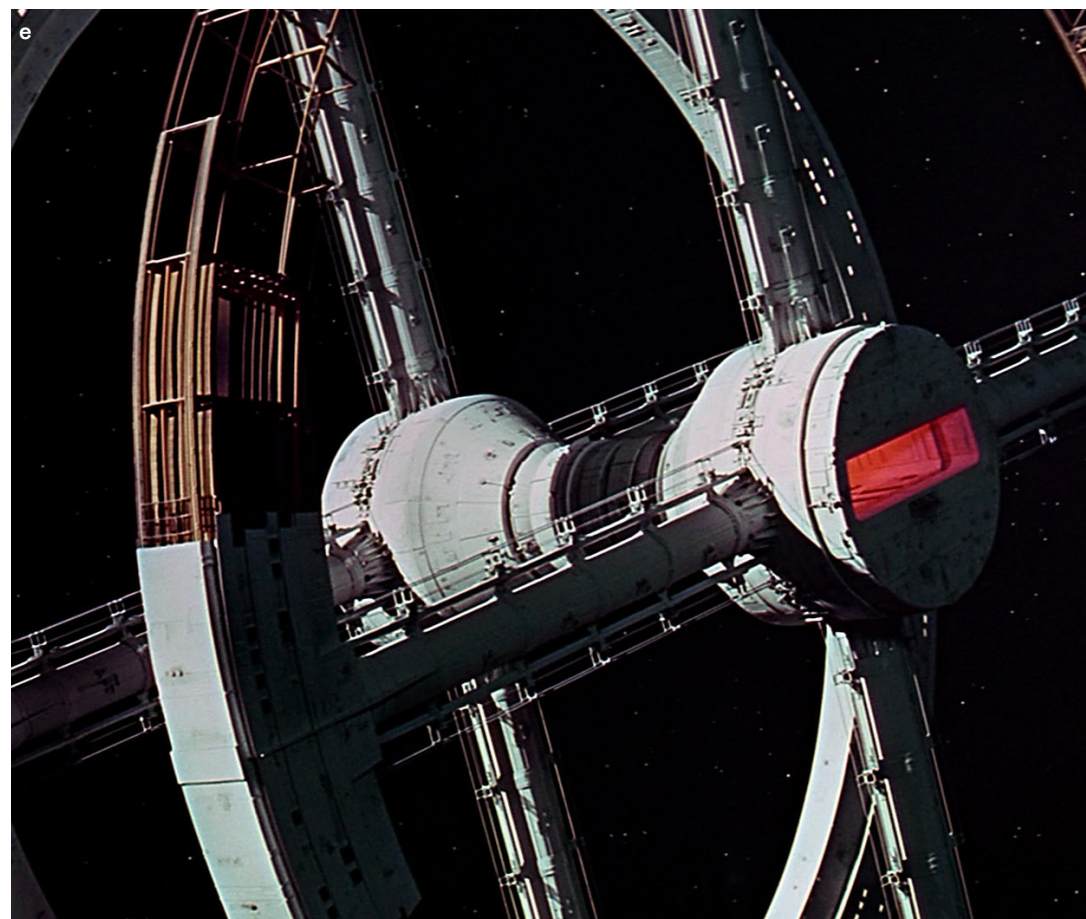
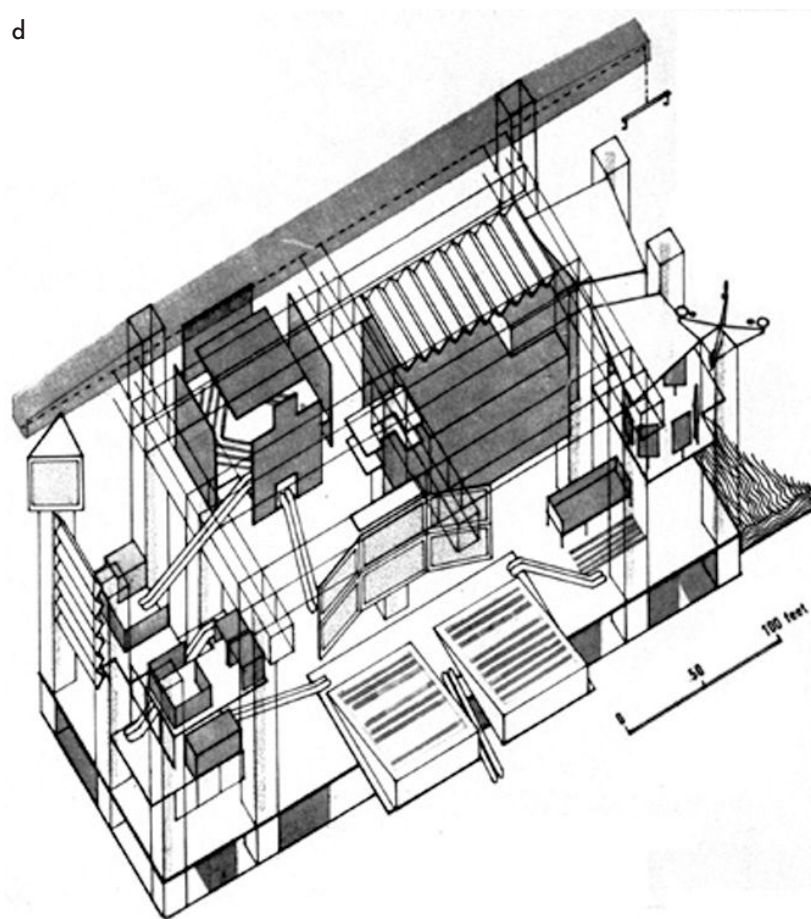
b. Fun Palace, 1964

c. 2001, A Space Odyssey
de Stanley Kubick, 1968
(filme a partir do livro
homónimo de 1968)

d. Fun Palace, 1964

e. 2001, A Space Odyssey
de Stanley Kubick, 1968
(filme a partir do livro
homónimo de 1968)

f. 2001, A Space Odyssey
de Stanley Kubick, 1968
(filme a partir do livro
homónimo de 1968)



representou também, nesta época, um novo método que visava indicar estratégias e modificações a longo prazo às diretrizes performativas de sistemas complexos, de forma a parecerem ser governados pela sorte. A teoria do jogo transcende portanto as limitações da cibernética, pelo que, ao calcular a interação indeterminada e sinérgica dos factores, a teoria do jogo modela o comportamento dinâmico de sistemas sociais e económicos complexos.

O “Fun Palace” associou-se desta forma a outros campos para desenvolver algo novo. Surgiu assim uma ideia de um edifício que era capaz de se auto regular, adaptar a sua forma às mudanças programáticas, e alterar a sua configuração física em função de prováveis padrões de utilização. A aspiração de Price era que o “Fun Palace” fosse uma arquitetura virtual capaz de aprender, antecipar e adaptar-se à mudança de condições e necessidades.

A arquitetura, defendia Gordon Pask, só tem significado como ambiente humano. Ela interage perpetuamente com os seus habitantes, por um lado servindo-os e pelo outro controlando o seu comportamento. Pask acreditava que através do desenho cibernético, o arquiteto poderia assumir o papel de controlador social, e gradualmente redirecionou o foco do “Fun Palace” para a cibernética e controlo social.²¹

“O homem deve aprender. Ele aprecia viver num mundo que lhe oferece o suficiente para aprender sem se tornar completamente ininteligível na sua variedade. Mas o seu mundo é especificado individualmente e como mesmo o individual está num fluxo de adaptação é efémero. Portanto, para alguns fins, o ambiente que o homem aprecia deve ser automaticamente adaptado para responder às suas atitudes em constante mudança tal como numa convenção alteramos continuamente a linguagem comum do nosso discurso.”²²

Houve então, nesta altura, o aparecimento de uma ideia de controlo, associada a uma sociedade igualitária, onde o trabalho seria eficiente, onde o ócio poderia ser produtivo e as pessoas seriam indivíduos inteligentes, capazes e conscientes de pertencerem a algo maior que cada um deles. Ao mesmo tempo havia também uma perspetiva de um futuro positivo, em que os avanços tecno-científicos do Homem apenas o poderiam colocar num patamar superior. Imaginando que os horrores da guerra tinham sido ultrapassados e que, naquele momento, se edificava um futuro melhor, em comunidade, houve uma inspiração generalizada em toda uma geração para

21. PASK, Gordon (1961) *An Approach to Cybernetics*. Nova Iorque: Harper Brothers, p. 11 (tradução livre do texto original em inglês)

22. PRICE, Cedric (1963) *Notes on Cybernetic Aspects* (Fun Palace document folio, Cedric Price Archives) Londres (tradução livre do texto original em inglês)

produzir as ferramentas para conduzir a esse futuro brilhante.

O “Fun Palace” pode ser considerado um dos meios empregues nesse esforço positivo, tentando edificar algo inovador para melhorar as condições em que ia ser inserido. Utopia, fantasia ou meramente um projeto que não foi continuado, este conceito de Littlewood e de Price demonstrou um novo caminho para a arquitetura.

* Estes excertos são aqui apresentados por terem fazerem parte de livros escritos na década de 60, ilustrando as tendências e contexto da época aqui descrita

experimentação¹

Experiências de projeto

O projeto do Conservatório de Shanghai, desenvolvido aquando da experiência de estágio no gabinete 2/Portzamparc, possibilitou a observação deste tipo de processo na fase de projeto base e de execução.

O projeto estava inicialmente definido como sendo para o desenho de um conservatório. No entanto, a inexistência de programa e a orientação de que este deveria possuir um auditório, acabaram por fazer com que este acabasse por ser antes o projeto de uma Ópera.

O gabinete ocupou-se então do desenvolvimento do projeto na sua íntegra (programa, forma, volumetria, organização). Posteriormente, numa fase mais desenvolvida, o gabinete ficou apenas encarregue de desenvolver com maior detalhe todo o aspecto exterior do edifício e tratamento de ligações entre o interior e o exterior. Paralelamente, também o desenho de todos os espaços considerados mais nobres foi da sua responsabilidade, como é o caso do auditório, do foyer, das salas de ensaio e do jardim que antecede a entrada no edifício. Todos os espaços considerados mais públicos ou destinados aos artistas e estudantes que virão a utilizar o edifício foram da responsabilidade do gabinete deixando todos os espaços mais técnicos e de menor valor do ponto de vista da relação com o público para serem desenhados pela equipa chinesa responsável pela obra em Shanghai.

O desenvolvimento do trabalho assenta num processo de experimentação. São feitas diferentes variantes de um espaço a duas e a três dimensões, através da representação em planta, em vistas em perspectiva, imagens panorâmicas, montagens, etc. Com estas variantes é possível ter uma ideia de como podem resultar diferentes possibilidades a nível do projeto e assim, a partir delas, fazer escolhas relativamente ao caminho a seguir.

O foyer, o auditório, salas de ensaio e jardim, são exemplos de espaços de grande importância para o projeto e para os quais foram feitas inúmeras experiências.

Numa primeira fase do projeto são feitos estudos de forma, primeiro sob a forma de esquisso (produzidos por Christian de Portzamparc, o responsável criativo do gabinete) e, posteriormente,

a partir destes desenhos são feitas experiências e variações dos mesmos em modelação 3D.

Dessa forma, o processo é sempre marcado por um estudo do edifício a duas e a três dimensões e a representação é simultaneamente feita à mão e no computador e também através da construção de maquetes.

O próprio Christian de Portzamparc explica este processo como começando a partir de um desenho.

“Um traço num ecrã, numa folha, em seguida outro, e eu vejo uma superfície, depois um volume. Antes eram talvez palavras e cálculos, mas é com estes traços que eu entro no caminho que me conduzirá ao projeto. O itinerário é desconhecido, a razão e o sonho respondem e provocam-se como se cada um deles quisesse decidir. Durante muito tempo é uma pura ficção, um romance de antecipação no qual desenhamos constantemente os detalhes para mostrar que eles podem ser construídos e de fato acabam por ser.”²

Os estudos levados a cabo são utilizados não só para tomar decisões relativamente à forma como também em relação a materiais, luz natural e iluminação artificial, escala, ambiente, organização, etc. O processo de experimentação começa efetivamente com um desenho, feito pelo responsável criativo. A partir da interpretação deste desenho por parte do diretor de projeto ou do chefe de projeto, ou de ambos, o trabalho para ver o mesmo tomar forma vai ser desenvolvido pelos arquitetos e estagiários. O que disto resulta é sempre alvo de avaliação e crítica, não só por parte do diretor e do chefe como do responsável criativo, por quem passam todas as decisões, especialmente a nível formal, relativas ao desenvolvimento do projeto.

1. Verificação por meio da experiência. Processo levado a cabo com o intuito de verificar, refutar ou validar uma hipótese. Teste que possibilita a demonstração de diferentes resultados para um determinado problema ou questão. Tem como base um processo que se repete e testa resultados a partir da variação e manipulação de fatores particulares. Este é um procedimento que faz parte do desenvolvimento de um projeto, consistindo em testar diferentes hipóteses e experimentar variantes, potenciando uma tomada de decisões de modo mais informado e eficiente relativamente às diferentes possibilidades do projeto.

2. PORTZAMPARC, Christian de (2016) *Les dessins et les jours - L'architecture commence avec un dessin*. Paris: Somogy éditions d'art, 2016, p. 11 (tradução livre do texto original em francês)



O papel das ferramentas tecnológicas

As experiências feitas neste sentido socorrem-se de variadas ferramentas de representação.

Uma das que tem um papel de maior importância no processo de teste e validação de ideias é a modelação 3D, considerada um método de representação capaz de motivar novos modos de pensamento e concepção para o próprio desenvolvimento do projeto.

*“A modelação digital permitiu-nos examinar os espaços e deslocarmo-nos dentro dos mesmos, testar a iluminação. Mas mais que um método de representação a digitalização trouxe novas ferramentas para pensar e conceber.”*³ Segundo Portzamparc a *“tecnologia faz-nos ganhar tempo e nós medimos a mudança de método: numa modelação, todas as dimensões são coordenadas desde o início, boas ou más. Os projetos podem ser feitos por inteiro sem invenção, por adição e combinação de medidas. É uma revolução que transformou as nossas capacidades de controlar, de conceber rapidamente, mas que pode também iludir-nos, pois, mesmo com meios de representação cada vez mais realistas, podemos não saber ver e enganar-nos. Com a imagem, a arquitetura pode tornar-se uma arte do virtual. A imagem 3D é assim ilusionista ela própria se impõe como uma nova forma de academismo como as apresentações de escola tradicional de antigamente. Um projeto é hoje imediatamente visto em volume, não num só plano e a imagem 3D dá-nos rapidamente a percepção. Este dado imediato faz maravilhas e pode impedir-nos de pensar noutros. A técnica informática não faz outra coisa se não aplicar as leis da perspectiva e o nosso olho não mudou. Os erros de concepção, de dimensões, não são mais detectáveis sem uma atenção aguda, sem um esforço de verificação física.”*⁴

Como tal, a partir das suas orientações vão ser desenvolvidas diferentes possibilidades, segundo esta lógica de representação, a partir dos seus desenhos e decisões. Estas possibilidades são desenvolvidas, como referido anteriormente, por um arquiteto ou por um estagiário para posteriormente serem mostradas ao chefe de projeto ou ao diretor de projeto. Neste momento, este vai decidir então quais destas possibilidades que lhe parecem ir de encontro às preferências do responsável criativo, para lhas apresentarem posteriormente.

3. *Ibidem*, p. 12

4. *Ibidem*, p. 73

O contributo individual

Ao longo do processo, são tantos os envolvidos na produção de diferentes variantes que cada um contribui, inevitavelmente, com um pouco das suas opções e visões pessoais quando produz as diferentes possibilidades. Contudo, apesar das diferentes contribuições, é um processo regrado pela orientação e tomada de decisão de uma só entidade, onde todas as possibilidades são feitas de acordo com as opções e orientações desta entidade estando mesmo condicionadas por tentarem prever o tipo de possibilidade que pode ir mais de encontro às suas preferências. As equipas são compostas por elementos variados, de diferentes culturas e nacionalidades, com diferentes experiências e formações, com visões distintas acerca da arquitetura. Apesar do o contributo de cada um dos elementos envolvidos no processo, este contributo resume-se a uma produção de trabalho.

A experimentação permite a cada elemento contribuir com as suas ideias aquando do desenvolvimento de alguma parte. É na abertura ao erro, no teste e na confluência de possibilidades que cada elemento do grupo pode contribuir com algo seu para o todo. Quanto mais extensa e insistente for a experimentação, maior a possibilidade de cada pessoa oferecer algo novo e de o projeto conseguir avançar de forma eficiente e construtiva.

A experimentação, enquanto processo, consegue tirar partido daquilo que o individuo consegue oferecer. Acaba por, no trabalho colectivo, ir buscar algo relevante aos rasgos individuais de cada elemento, consolidando também a sua participação no seio do grupo. A experimentação é um momento em que todas as iniciativas são relevantes por contribuírem sempre algo para o desenvolvimento do projeto.

É um processo rico do ponto de vista do investimento e da produção de elementos de representação e compreensão do projeto. É um processo que torna o desenvolvimento do projeto mais informado, pois este é constantemente posto em causa e revisto, e, acima de tudo, mais específico no sentido da capacidade de resposta às questões por este colocadas uma vez que tudo o que está envolvido no seu desenvolvimento é constantemente posto em causa, desenvolvido e refeito até se alcançar algo com valor. Ao testar diferentes hipóteses é possível ter uma visão mais alargada daquilo que pode vir a ser o projeto construído e quais as vantagens e desvantagens das decisões tomadas relativamente ao mesmo.



O valor do erro

“Eu sempre desconfiei dos desenhos: verdadeiros vetores de ideias, eles são também os nossos mais íntimos e falsos amigos. Se eles nos fazem entrar numa sensação do espaço, nas suas dimensões e formas, numa folha ou num ecrã, é através de um ilusionismo sempre pronto a seduzir e a nos enganar relativamente à realidade futura. A força da evocação e da convicção do desenho ultrapassa a das palavras. Na era digital, a sua precisão, o seu realismo aumentaram consideravelmente e a perversão aumentou também.

Depois de me deixar enganar algumas vezes, deixei de ver o desenho ou a maquete de um projeto como um fim em si, mas como uma passagem, um processo útil para imaginar, conceber, convencer e construir. É necessário também antecipar a realidade, a imaginação deve desenganar a ilusão do desenho e a sua satisfação visual e ver além disso: falamos, contamos, verificamos, aprendemos, curiosos, impacientes por saber como a ficção do projeto se concretizará, onde estes desenhos nos vão levar e se eles vão encantar o espírito e o corpo: pois a arquitetura une um ao outro. Com ela, transformamos um lugar do mundo.”⁵

Este engano, este erro, de que Christian de Portzamparc, faz parte do método marcado pela experiência. Os erros decorrem da experimentação, pois é através desta que se testa e se chega a determinadas possibilidades que se podem provar apropriadas ou inapropriadas. Os erros são uma constante no desenvolvimento do projeto, são estes que vão marcar os seus retrocessos, ao porem em causa o próprio projeto. São estes também que vão determinar o avanço do projeto, pois é a partir de cada erro que vão sendo encontradas formas de fazer avançar o projeto.

Luís Martinez Santa-Maria ilustra esta realidade como sendo o modo de alcançar a razão.

“O erro é o verdadeiro motor do conhecimento, é um dos destinos da razão.”⁶ Aqui, o erro é uma parte integrante no desenvolvimento de um projeto enquanto que a razão é o possível resultado final, aquilo que decorre do erro. Quando se projeta vai-se testando e falhando, pelo que a experimentação é um processo que funciona por tentativa e erro e vai evoluindo por aproximação.

Com cada erro que decorre do teste de uma nova possibilidade, o projeto vai ficando mais informado e mais próximo de alcançar um estado de compleição. A tentativa de solucionar o erro determina o passo seguinte neste percurso. É um ciclo que se repete e renova à medida que novos erros e, por consequência, novas soluções vão sendo desenvolvidos.

As experiências desenvolvidas

Esta realidade pode verificar-se, neste projeto, nas experiências produzidas para estudar o foyer.

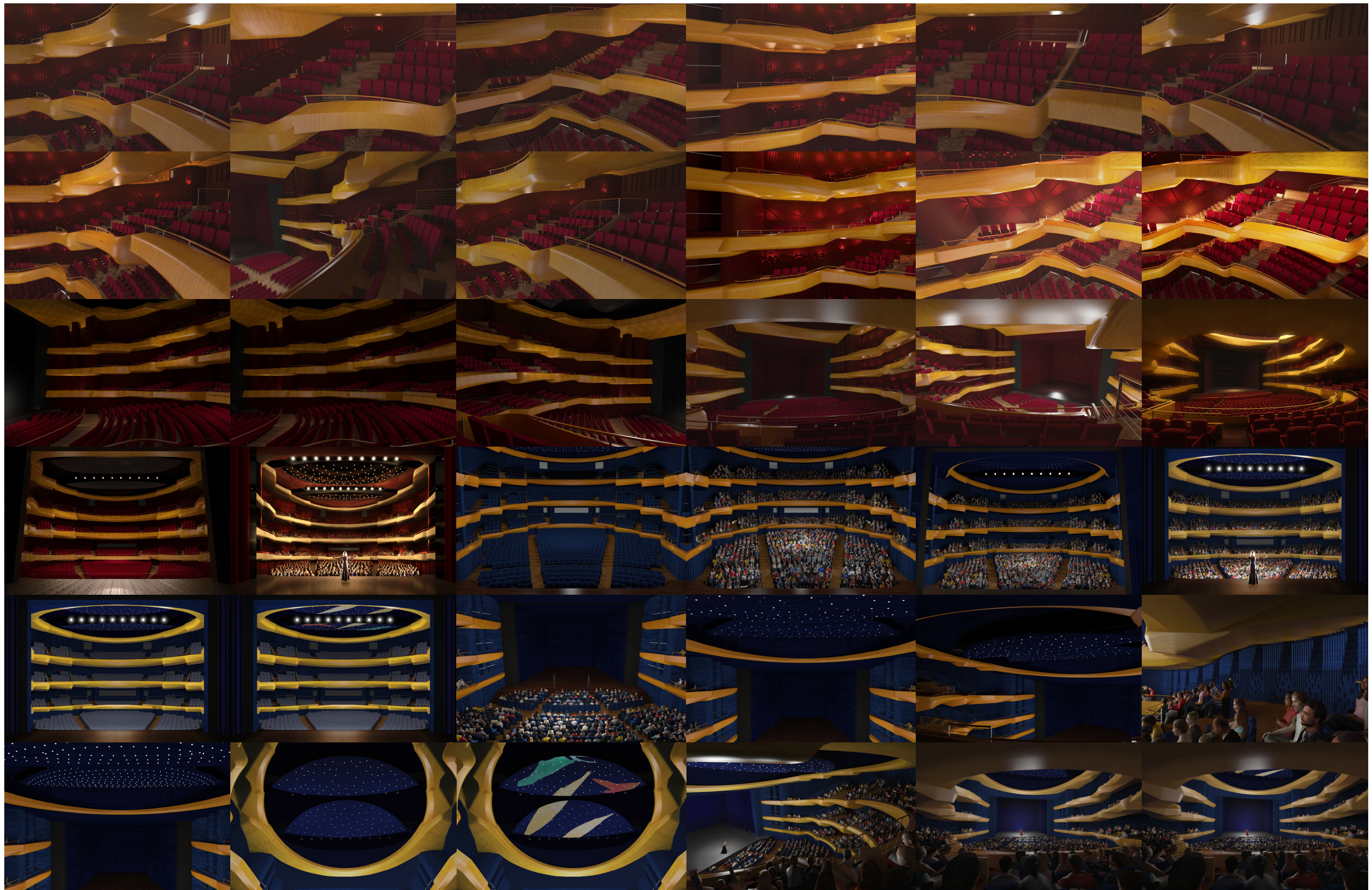
Este tem um papel determinante uma vez que representa a transição entre o exterior e o espaço considerado mais nobre neste edifício, o auditório. São feitos diversos testes no que diz respeito à organização deste espaço para perceber não só como ele se relaciona com os restantes como de que forma este pode ser enaltecido considerando a sua importância.

A modelação 3D tem um papel de grande valor no desenvolvimento do projeto. Esta é a ferramenta mais utilizada por ser a que permite ter uma maior aproximação em relação ao resultado das intenções de desenho, por ser a mais verosímil a nível da representação e por ser eficiente e mais rápida de produzir que uma maquete. Esta, aliada à produção de imagens e de outro tipo de esquemas gráficos, serve como base para desenhos sobre os mesmos. No caso do foyer, por exemplo, foi desenvolvido um modelo 3D para perceber como este podia ser desenhado. Foram feitas diferentes variantes do mesmo, a nível da forma dos seus elementos, como é o caso do desenho das colunas, dos tetos falsos, das paredes que conformam o mesmo. Paralelamente tenta-se compreender a integração das diferentes relações que os espaços que a este estão associados podem ter. Baseado na noção de que o exterior do edifício é marcado pela simplicidade a nível da cor, sendo esta um branco/ beije claro, começa por ser atribuída alguma complexidade pela fragmentação da forma, de modo a possibilitar a quem se encontra no exterior do edifício alguma visibilidade para o interior. Esta opção e as relações entre o interior e o exterior são exploradas através da construção de maquetes a diferentes escalas, bem como de modelos 3D com diferentes graus de detalhe. Estes são utilizados como base para a produção de variantes e teste de diferentes possibilidades. Tudo isto é sempre levado a cabo com o intuito de desenvolver um projeto mais específico e relevante, onde as decisões relativamente a todos os aspetos do mesmo são tomadas de um modo mais informado. Estas experiências, criando modelos realistas daquilo que poderá ser construído, são como um simulacro de possíveis realidades para a resolução do projeto.

Atua-se no indeterminado, julgando apenas com base na ideia de algo que não é real ou que não tem forma material. Pela sua aproximação ao real, os modelos 3D facilitam o processo de

5. *Ibidem*, p. 11

6. SANTA-MARIA, Luís (2004) *Intersecciones*. Barcelona: Rueda, p. 27 (tradução livre do texto original em espanhol)



experimentação do arquiteto, pois são capazes de lhes oferecer uma sensação verosímil daquilo que vai ser erigido.

O foyer, por ser o espaço de recepção e entrada no edifício foi alvo de estudos numa relação de grande intimidade com o espaço exterior e com o auditório. Para tomar decisão relativamente à transição entre o exterior e o interior do edifício foram feitas em paralelo, de modo a perceber como poderia não só ser o carácter de cada um destes espaços a nível individual como em conjunto, no que à transição entre ambos diz respeito.

No caso do jardim, começando por uma procura de referências para possíveis escolhas a nível do mobiliário e materiais utilizados para o mesmo, procedeu-se, então, a um processo de desenvolvimento de diferentes possibilidades de organização e desenho para este espaço. Sabendo que o foyer representa o momento de entrada e antecipação da chegada ao auditório, procurou-se uma forma de criar uma transição entre o exterior e interior. Após experiências a solução encontrada foi dar continuidade ao tipo de chão, através do material escolhido e da plasticidade do mesmo, com um desenho radial, presente no foyer, até ao espaço do jardim exterior. Para chegar a esta decisão foram necessárias não só várias decisões como contributos, numa fase inicial, tomadas por diferentes intervenientes até, finalmente, a partir dos elementos produzidos e de uma primeira seleção de opções estas serem apresentadas ao responsável pelas decisões de carácter criativo e a partir dos desenhos que este fez sobre as imagens apresentadas, este tomou a decisão de como deveria resultar este espaço.

Este processo de constante produção de elementos visuais para conseguir produzir uma imagem do que virá a ser o edifício. Este processo acompanha o desenvolvimento do projeto até à sua compleição e vai informando-o constantemente.

“(…) as formas são as ideias. Elas são as marcas, os números, as palavras e as frases deste pensamento secreto, discussão perpétua que distancia a construção do projeto e que, essencialmente, passa por figuras, cores, medidas, gráficos e maquetes, e não pela linguagem.”⁷

Esboços, anotações, gráficos, plantas, desenhos, etc. são tudo documentos com os quais formamos imagens e com os quais indagamos e configuramos os dados de determinado problema.

“São documentos da formação da imagem não só os esboços com os quais fixamos algumas ordens provisórias, mas também as anotações, gráficos e documentos com os quais indagamos

7. PORTZAMPARC, Christian de (207) *Scènes d’atelier*. Paris: Centre Georges Pompidou, p. 25 (tradução livre do texto original em francês)

e configuramos os dados do problema pondo-os em discussão. O que deles resulta nunca é rectilíneo, mas antes um paciente refazer contínuo, é uma tentativa de solidificação do projeto em torno de alguns núcleos prestes a regressar ao estado líquido com a introdução de um dado imprevisto ou com diferentes interpretações, com a abertura de uma possibilidade construtiva, com a descoberta de uma incongruência. Através desta paciente tarefa longa, fatigante, manual (quem não aceitar este ponto de vista do trabalho nunca poderá ser arquiteto), o tema é explorado; este conhecimento nosso, primeiro geral e esquemático, é direccionado logo à busca da imagem, em todas as direções; pode ter o próprio centro em cada pondo do projeto, num corte, num detalhe; a cada momento capacita-se para uma reelaboração total do tema, enquanto, juntamente com o conhecimento, a forma adquire maior precisão.”⁸

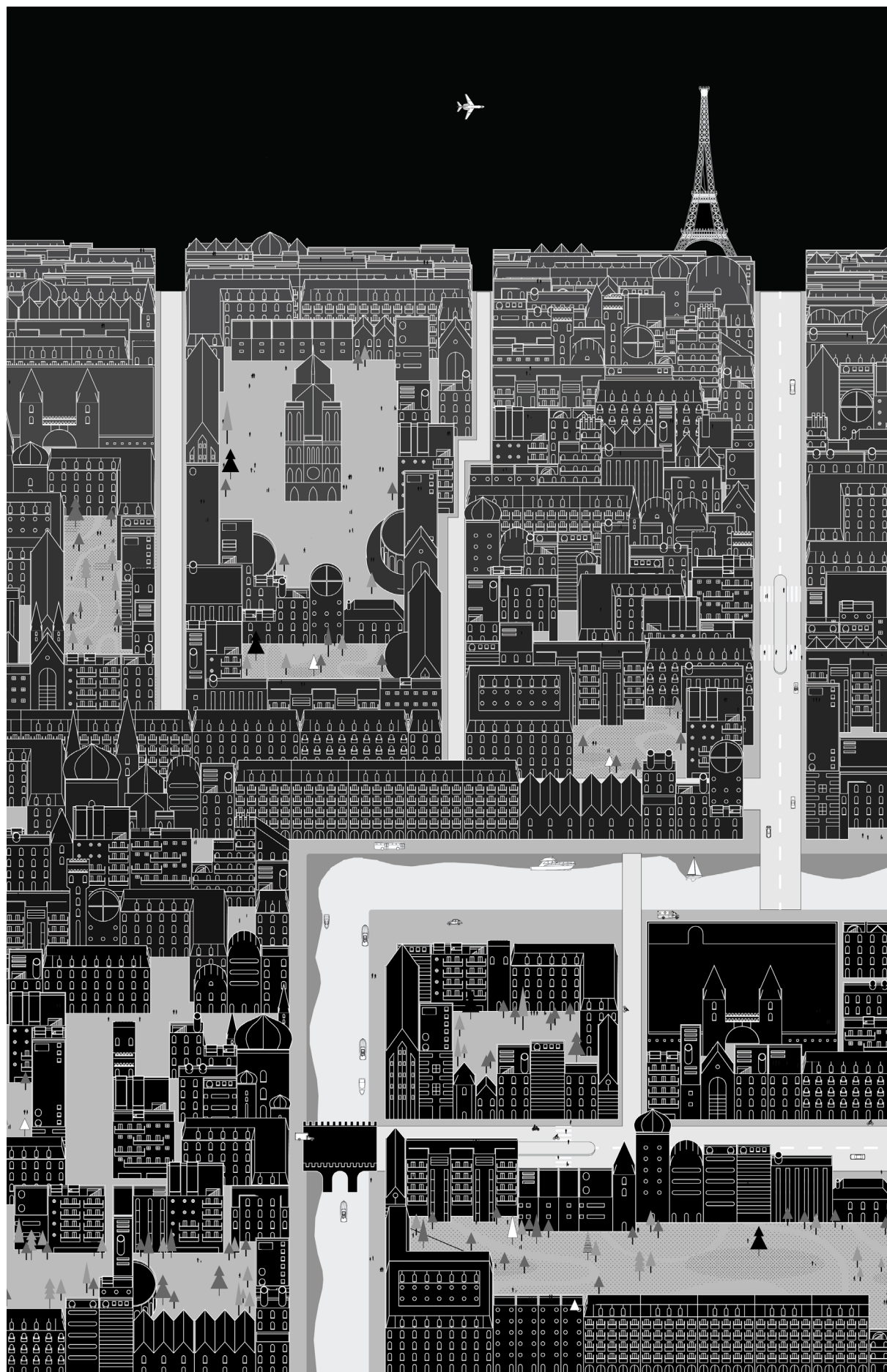
O projeto apresenta-se como uma fase da arquitetura particularmente ampla e autónoma, constituindo um processo de elaboração de estratégias. A estrutura deste processo é o que faz a obra, ainda que seja de uma natureza fundamentalmente figurativa.

“A fase projetual, como vimos no início, no caso da arquitetura é particularmente ampla e autónoma; transforma-se no seu processo de elaboração numa estratégia do descobrimento das dimensões dos materiais, das possibilidades de significado e de uso de cada um destes, na escolha de uma determinada relação que institui novos usos e significados e na especial combinação entre os materiais constituídos pela obra arquitectónica projetada.”⁹

8. GREGOTTI, Vittorio (2008) *El Proyecto de Arquitectura – Concepto, Proceso y Representación*. Barcelona: Editorial Reverté, pp. 217, 218 (tradução livre do texto original em espanhol)

9. *Ibidem*, p. 229

representação¹



A comunicação de uma ideia

A representação é um modo de mostrar determinada ideia ou visão. É uma forma de explorar diferentes possibilidades no projeto. No caso do projeto e da arquitetura esta pode muitas vezes ter um papel vital como meio de comunicação do mesmo e das suas intenções. Muitas vezes é procurada uma forma o mais aproximada da realidade possível, enquanto que noutras a representação é utilizada sob a forma de esquemas, colagens, montagens, etc. distanciando-se de uma imagem que tenta transmitir a realidade, optando por algo mais abstracto.

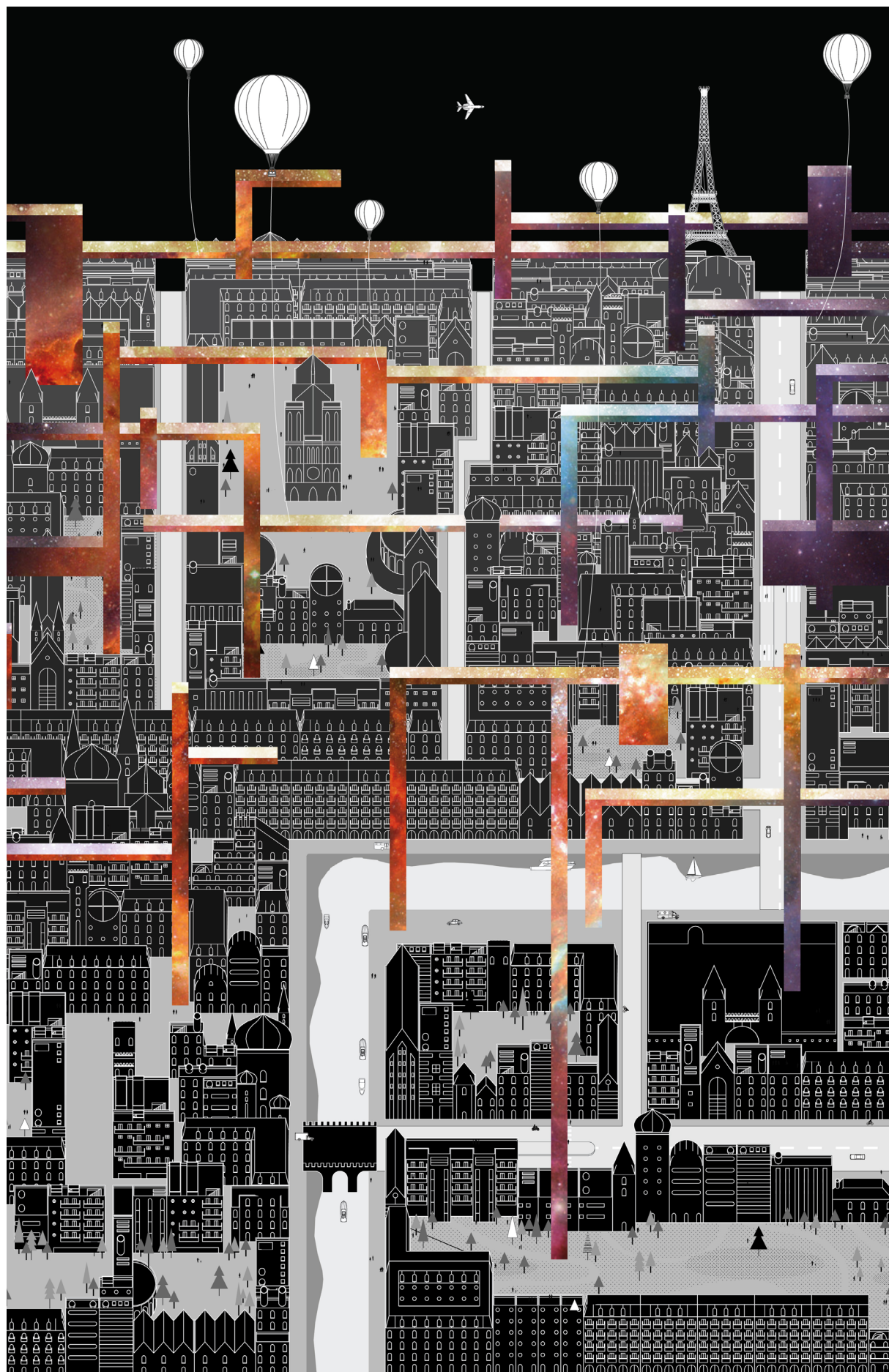
O primeiro tipo de representação, mais realista, é alcançado através de renders e manipulação de fotografias ou outras capturas de realidade. Normalmente, têm como intuito comunicar a imagem do projeto de modo mais realista e que se aproxima daquilo a que este pode ou poderia vir a parecer. São representações ilustrativas e mais facilmente compreendidas.

As outras formas de representação referidas são utilizadas também para comunicar a imagem do projeto. No entanto, neste caso, estas não servem apenas como ilustração mas antes como explicação das ideias por trás do mesmo, do seu funcionamento e dos seus objetivos, deixando um espaço à imaginação que as imagens realistas retiram.

De uma maneira geral, pode-se verificar na prática de arquitetura atual, que a forma de eleição para comunicar e vender um projeto é através de renders e que estes, quanto mais realistas forem, mais facilmente comunicam a ideia do produto acabado. A utilização deste tipo de imagem prende-se com o facto de muitas das vezes estes não serem produzidos para arquitetos mas sim para investidores ou clientes. Como tal, este tipo de representação comunica de uma forma mais imediata e é mais facilmente entendida por parte das pessoas a quem é destinada.

No projeto desenvolvido para o concurso “6th Advanced Architecture Competition”, a representação teve um papel fundamental. Este concurso propôs aos participantes o desenvolvimento de um conceito relacionado com a cidade produtiva. Esta foi a única premissa orientadora do projeto. O desenvolvimento deste projeto poderia ser com base em qualquer cidade da escolha dos participantes. Já o programa e os temas abordados neste projeto também foram deixados ao critério dos participantes, podendo ser os que estes considerassem mais apropriados.

1. É a reprodução da ideia que concebemos do mundo ou de uma determinada coisa. É uma das formas de comunicação necessárias ao projeto, tendo um papel importante neste e na própria arquitetura. É essencial para comunicar a ideia, intenção e aspeto de um projeto, permitindo criar uma imagem daquilo que virá a ser o projeto.



A imagem como decisão de projeto

Quando confrontados com a questão de como contribuir para uma cidade produtiva, procurou-se uma forma de explorar o tema e comunica-lo de um modo claro. Sendo, então, a forma de comunicar o projeto pensada em função da ideia desenvolvida e com o intuito de a promover. A forma considerada mais eficaz para comunicar o projeto afasta-se da forma de representação realista, falada anteriormente. O modo de representação escolhido para comunicar as intenções deste projeto vai comunicar uma visão específica e abstracta que tem como intuito transmitir a ideia de um modo mais conceptual e não mais realista. À semelhança do que acontece com a representação nos mapas, em que normalmente a representação utilizada nos mesmo é uma abstracção do mundo físico, também na representação deste projeto é feita uma abstracção física.

“Os mapas são regularmente uma abstracção do mundo físico ou conceptual – uma representação simbólica que permite que se perceba e se navegue numa topografia desconhecida ou numa topologia complexa. Mas enquanto que a maioria dos gráficos convencionais, plantas e diagramas afirmam oferecer uma visão precisa e até mesmo objectivo do mundo, cada um está ligado a planos específicos dos seus criadores e utilizadores.”²

Esta abstracção contribui para que a leitura do projeto seja feita de modo mais claro pela sistematização dos elementos que compõem as imagens produzidas.

Para este concurso foi escolhida uma cidade para ser a base de desenvolvimento do projeto. A escolha recaiu sobre Paris, sendo representada de um modo algo caricaturado dando relevo apenas aos ícones identificáveis da cidade. Esta escolha da cidade teve como base não só o facto de possuir os ícones facilmente reconhecíveis que são utilizados para a representar, mas também por todos os elementos da equipa, que desenvolveu o projeto, habitarem então em Paris. Assim a cidade é representada como uma ilustração onde se transmite através da imagem uma monotonia na construção na qual apenas se identifica que se trata de Paris pela presença de alguns dos seus ícones mais reconhecíveis. Ao mesmo tempo, opta-se por representar esta ilustração da cidade a preto e branco demonstrando uma certa monotonia da realidade, um aborrecimento que marca a vida quotidiana, repetitiva e mecânica. Baudrillard explica que *“onde a representação tenta absorver a simulação, representando-a como uma falsa*

2. OBRIST, Hans Ulrich (2014) *Mapping it out: an alternative atlas of contemporary cartographies*. Londres: Thames & Hudson, p. 6 (tradução livre do texto original em inglês)



*representação, a simulação envolve todo o ato de representação enquanto um simulacro*³,

podendo esta sua afirmação explicar este tipo de opção de representação.

Considerando a referida monotonia do dia-a-dia dos utilizadores da cidade faz-se a ligação com a monotonia da experiência individual ligada à internet. Esta que tem um papel cada vez mais presente na nossa existência e que potencia uma alienação do mundo material que rodeia o utilizador. Além disso, a utilização da internet é uma experiência puramente individual, em que uma pessoa se conecta, procura o que quer encontrar e mal fica satisfeito, volta a desconectar-se. Tudo isto sem uma experiência mais colectiva ou que o coloque num meio social e o exponha a situações que lhe sejam novas ou diferentes das já conhecidas.

O projeto apresenta-se, então, como um modo de tirar partido da realidade que envolve os utilizadores e dos seus interesses para motivar a criatividade através do encontro com novas realidades. Ao motivar a escolha e a manifestação de gostos, o edifício produz um ambiente complexo e dinâmico, onde a sociedade está constantemente exposta a novas situações.

A imagem é então marcada por um fundo homogêneo sobre o qual assenta um sistema que sendo integrado nesta homogeneidade se destaca por introduzir um fator novo e relevante para os utilizadores. Todos os elementos que compõem a imagem são pensados em função da comunicação da ideia e da intenção por trás deste pensamento sobre a realidade da cidade motivando a indagação. Ao mostrar uma imagem realista como ilustração do projeto, como se de uma fotografia se tratasse, apenas se incentivaria uma leitura óbvia e literal da realidade apresentada. Porém, ao confrontar aqueles que observam o projeto com imagens abstratas motiva-se a imaginação e a invenção.

“Se observo a planta de uma cidade, imagino-a. Mas se observo a foto da mesma cidade vejo-a.

A planta é abstracta e a fotografia é concreta. Da planta extraio, tiro. Na fotografia produzo identificações. Na planta invento, não me reconheço, não sei se vivi exatamente nesse dédalo.

*Na foto verifico. (...) A partir do desenho da planta imagino, mas a partir das imagens não.”*⁴

No projeto, tendo em conta a existência de um acesso cada vez maior e mais facilitado a tudo a partir da própria casa, procurou-se compreender de que modo isto influencia a sociedade.

Esta realidade contribui para que cada indivíduo entre num processo em que é confrontado com pouco ou nada de novo. Aquilo que é visto e conhecido é, cada vez mais, filtrado e de acordo

3. BAUDRILLARD, Jean (1994) *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, p. 2 (tradução livre do texto original em inglês)

4. SANTA-MARIA, Luís (2004) *Intersecciones*. Barcelona: Rueda, p. 17 (tradução livre do texto original em espanhol)



com as suas preferências.

A internet funciona segundo uma lógica em que, de acordo com as pesquisas feitas e o tipo de utilização regular da mesma, vai permitir que esta nos sugira outras coisas, que possivelmente não conhecemos, mas que estão sempre dentro do nosso campo de interesses. Esta situação é útil no sentido em que permite que conheçamos novas coisas das quais a probabilidade de gostarmos é elevada uma vez que vão de encontro aos nossos interesses.

Contudo, esta realidade coloca um problema – a partir do momento em que somos apenas expostos a coisas que ou conhecemos ou que à partida nos vão interessar, potencia a entrada num processo em que não há desenvolvimento uma vez que não há a introdução de novos elementos nem um potenciar da posta em causa dos interesses adquiridos bem como uma consequente evolução por meio da exposição a variadas realidades.

Partindo então destas questões, o projeto vai propor uma exposição a novas realidades sob a forma de momentos lúdicos. É criada uma estrutura de corredores que percorre a cidade na qual são apresentados os sonhos, fantasias e interesses de toda a gente. Esta lógica tem como base um sistema cujo funcionamento assenta nas escolhas e opções de quem o utiliza. As pessoas escolhem imagens ou temas (de acordo com o seu imaginário - interesses e preferências, sonhos e fantasias) e estas são reproduzidas em partes aleatórias do sistema incentivando a pessoa a percorrer os corredores. Ao mesmo tempo, esta motivação no percurso possibilita também que o utilizador esteja em contato com imagens e temas escolhidas por outros utilizadores.

Assim, é criado um sistema adjacente, sempre com a cidade como pano de fundo, criando uma de realidade paralela na qual os utilizadores atravessam diferentes ambientes, sendo confrontados com novos cenários. Tudo isto representa uma forma de escape da realidade, mas também um estímulo inconsciente à utilização da imaginação.

Um fator preponderante para o projeto foi o de, gradualmente, estimular uma complexidade de imagens e temas.

Para o demonstrar, foi desenvolvida uma imagem que representa a complexificação e a lógica de funcionamento do sistema desenvolvido. O sistema criado e inserido na cidade, tem como principio a criação de um percurso alternativo aos percursos do dia-a-dia, no qual os seus utilizadores são confrontados com novas imagens e histórias, percorrendo assim a mesma cidade numa espécie de realidade paralela.

As imagens e histórias que são mostradas neste sistema começam a partir da escolha individual de cada um. Cada utilizador pode partilhar os seus sonhos e gostos pessoais e estes serão



transmitidos nestes percursos de um modo aleatório. Cada um contribui com a sua visão pessoal e todos usufruem de diferentes perspectivas ao percorrerem este sistema. Começando por algo simples os sistema vai complexificando até ter nele representados uma imensidão de imagens. Isto possibilita um conhecimento de novas realidades e abertura de novos interesses e desenvolvimento da própria criatividade dos utilizadores.

Para melhor ilustrar esta questão e criado um esquema para explicar as ramificações da relação entre os utilizadores, as ideias e modo como estas se propagam. O esquema começa com a ideia que de cada individuo mostrando uma progressão gradual onde através da posição aleatória das ideias de cada um estas começam a misturar-se, complexificando-se, resultando numa mistura de inúmeras imagens cuja influência nos utilizadores vai ser significativa maior do que apenas a imagem inicial que parte de cada um.

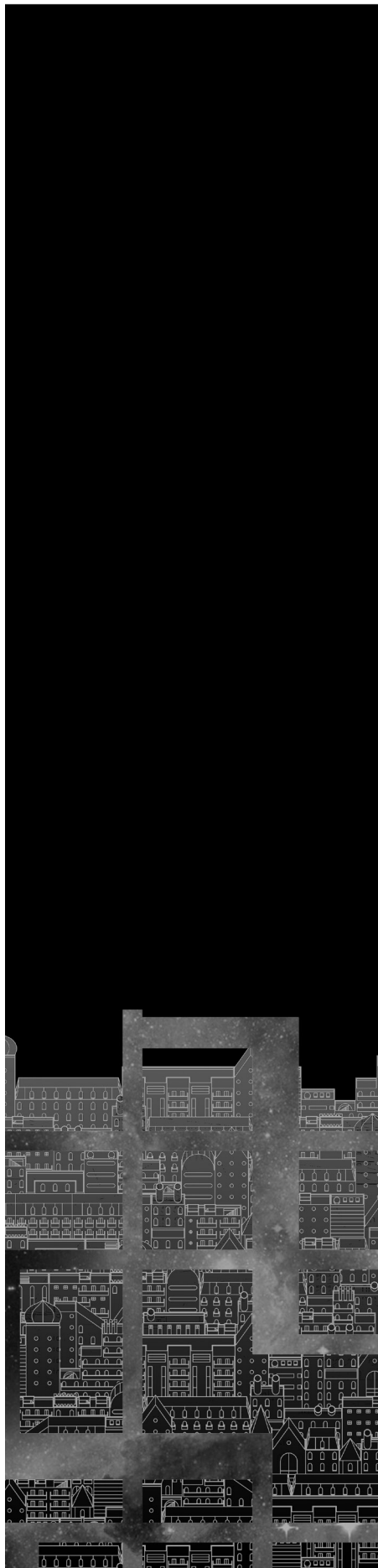
Esta ideia e a sua representação procuram demonstrar a sustentabilidade e força da ideia colectiva, capaz de se sustentar além do apoio individual representada no topo da imagem, mostrando esta progressão que parte da ideia individual onde se mostra as pessoas como base da mesma e evoluindo até ter maior força na sua totalidade.

O sistema é então retratado mostrando pelo progressivo desaparecimento dos utilizadores, à medida que a imagem se vai tornando mais complexa, o modo como as imagens que deles partem acabam por ser capazes de se suportar por elas próprias.

As potencialidades do interior destes percursos são comunicadas através da representação simultânea das três realidades que compõem a ideia do projeto. A cidade monótona aparece como pano de fundo, ao mesmo tempo que o espaço mecânico demonstra como o sistema cria as simulações espaciais e, em paralelo, o espaço de utilização.

Era fundamental representar estes três momentos pelo que eles significam para a funcionalidade deste projeto. A cidade é o meio onde ela se insere, onde se referencia e de onde retira o conteúdo; a secção mecânica simboliza todos os sistemas estruturais, electrónicos e digitais, fundamentais à edificação do sistema e dos ambientes; e o ambiente final, um caleidoscópio aleatório de imagens e padrões escolhidos pelas pessoas.

Aqui utiliza-se a representação como meio para transmitir a noção da nova realidade com a introdução deste sistema. A cidade é agora representada em negro contrastando com o espaço mecânico onde se amplia a fantasia aqui representada. Este é um espaço de sonho, caleidoscópico, feito de fragmentos de sonhos e desejos de todos os utilizadores do mesmo. Recorre-se a imagens reconhecíveis (mulher, crocodilo, montanhas, nuvens, pássaros) construindo



através das mesmas algo de novo.

Paralelamente, representa-se a estrutura do sistema em branco, de forma a manter uma ideia de realidade no sistema. A base da representação destas imagens é transparente também por esse motivo. Assim, não só a existência de uma estrutura visível como a transparência que revela a cidade como plano de fundo conferem um elemento de realidade em paralelismo.

As pessoas que utilizam este espaço são representadas em branco, para mostrar que o maior valor não está no seu aspecto, género, etc., mas antes nas suas ideias e no contributo que estas representam para o sistema. É mais importante representar as escolhas das pessoas, o seu contributo, através de todas as imagens e padrões coloridos que surgem no fundo, do que as pessoas em si. Na imagem, as pessoas surgem mais como espectadores da ação que decorre no sistema.

Neste projeto a representação vai ter um papel fulcral no que à comunicação do ambiente de sonhos e fantasias diz respeito. A prioridade não é representar uma realidade no sentido literal da palavra mas antes de induzir um ambiente, uma ideia. Mais do que uma mera representação, é uma tentativa de desafiar o imaginário de quem observa as imagens.

“Simulação é uma palavra tola porque significa a réplica de algo real. Eu acho que a fantasia de criar ‘simulações realizadas’ é uma premissa pobre. Eu espero que possamos arranjar uma melhor palavra e uma melhor ideia para o que os mundos virtuais podem ser utilizados. Eu próprio estou a tentar arranjar algumas, incluindo ‘ambientes narrativos’ e ‘espaço-história’. Estas palavras referem-se aos mundos sintéticos que podem tornar-se um meio para narrativas dinâmicas, criadas pelas audiência e auto evolutivas.”⁵

O valor da imagem reside precisamente na capacidade de mostrar emoções, sensações. É uma representação de uma utopia, de um espaço inexistente oriundo da imaginação.

“Simulacro, simulação, superficialidade. No entanto, esta área sem a profundidade da hiper realidade na qual vivemos, esta cultura dos efeitos de superfície possui claramente atributos positivos. (...) ... é necessário reconhecermos o papel vital do domínio visual tem no horizonte cultural contemporâneo. (...) As imagens servem de lugar de identificação. Elas permitem-nos fazer um relatório ao mundo, quer através da forma como nos vestimos e nos apresentamos, quer pela forma como nos posicionamos no ambiente.”⁶

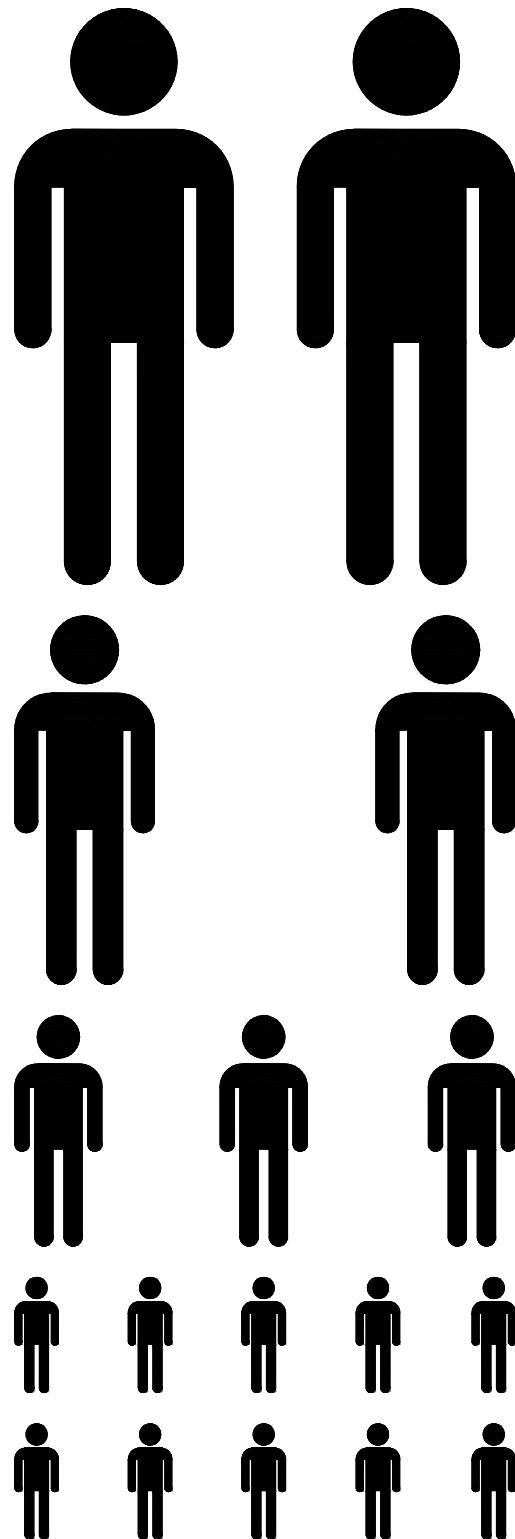
5. GAUSA, Manuel (2001) *Diccionario Metapolis arquitectura avanzada*. Barcelona: Actar, p. 550 (tradução livre a partir do original em inglês)

6. LEACH, Niel (2004) *À propos de Rem Koolhaas et de l’Office for Metropolitan Architecture*. Paris: Le Moniteur, p. 94 (tradução livre a partir do original em francês)

contexto

organização¹

Hierarquia e obediência



A existência de estruturas e regras a nível da organização é importante tanto do ponto de vista da gestão de uma empresa como da organização do trabalho e das responsabilidades. Este tipo de estrutura assenta em lógicas de chefia e de obediência segundo as quais o trabalho pode ser orientado de forma mais eficiente, existindo uma hierarquia nas responsabilidades que facilita este funcionamento.

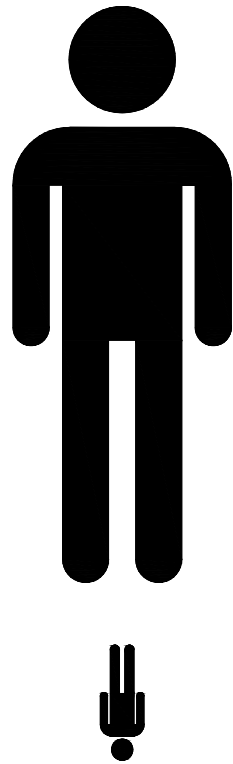
“A obediência é um dos elementos mais básicos na estrutura da vida social. Um sistema de autoridade é um requerimento para qualquer forma de vida em comunidade”, “a obediência pode ser uma tendência de comportamento profundamente enraizada, na realidade, um impulso prepotente que suplanta noções de ética, compaixão e conduta moral.”²

Para explorar este tema foi escolhido o gabinete de arquitetura Zündel Cristea. O corpo de trabalho deste gabinete é relativamente pequeno contando com vinte e três pessoas. É um gabinete cuja maioria da experiência é ligada a projetos de habitação e alojamento bem como de gares, tendo também experiências a nível do design e do ensino.

Aqui existe uma estrutura hierárquica clara e definida. São dois responsáveis e donos do gabinete quem estão no topo da hierarquia, são estes também que dão o nome ao gabinete. Imediatamente a seguir deles na estrutura hierárquica estão os diretores, um diretor de projeto e um diretor de construção. O primeiro encarrega-se de gerir e orientar os arquitetos nas fases de concepção que antecedem a construção enquanto que o diretor de construção encarrega-se da orientação já na própria construção do projeto. A seguir destes temos os chefes de projeto e abaixo destes apenas os arquitetos e por fim os estagiários. A esta estrutura e organização estão associadas diferentes graus de responsabilidade associados ao cargo de cada um e diferentes papéis no desenvolvimento do projeto.

1. Uma organização é um esquema que engloba várias pessoas orientada por um objetivo comum. Aqui, o tema organização é explorado do ponto de vista do modo como se organiza um gabinete não só hierarquicamente como também em termos de organização de trabalho. Esta tem um papel importante no desenvolvimento do projeto uma vez que determina a forma como este é feito e o envolvimento de cada um dos elementos.

2. MILGRAM, Stanley (2009) *Obedience to Authority*. Londres: Harper Perennial Modern Classics, p. 1 (tradução livre do texto original em inglês)



Organização hierárquica e projeto

Aqueles que ocupam o topo da hierarquia são quem está responsável por todas as decisões ao próprio gabinete. Ao mesmo tempo, no que ao desenvolvimento dos projetos diz respeito, estes representam a direção criativa e a tomada de decisões formais e materiais acima de qualquer outro elemento da estrutura. Nestas decisões não há delegação de qualquer tipo de responsabilidade a outros elementos do gabinete. Assim, o fato da identidade do gabinete resultar de uma combinação do nome dos dois responsáveis indica o primeiro momento de autoridade, que os refere como o topo e máximo de um grupo de pessoas. Qualquer decisão coloca-os em causa pelo que todos os outros elementos só lhes podem ser inferiores e ferramentas das suas ações.

Os diretores de projeto são quem tem maior autoridade na tomada de decisões a seguir aos donos. Estes orientam os chefes de projeto juntamente com os donos e quando os donos não estão presentes são eles os responsáveis pela tomada de decisões.

Os chefes de projeto têm à sua responsabilidade um ou mais projetos e socorrem-se dos arquitetos e estagiários para o desenvolvimento dos elementos para o mesmo.

Os últimos elementos da hierarquia, os arquitetos e em seguida os estagiários, têm como tarefa no gabinete é a de desenvolver o trabalho com base nas decisões dos donos e nas orientações dos chefes de projeto.

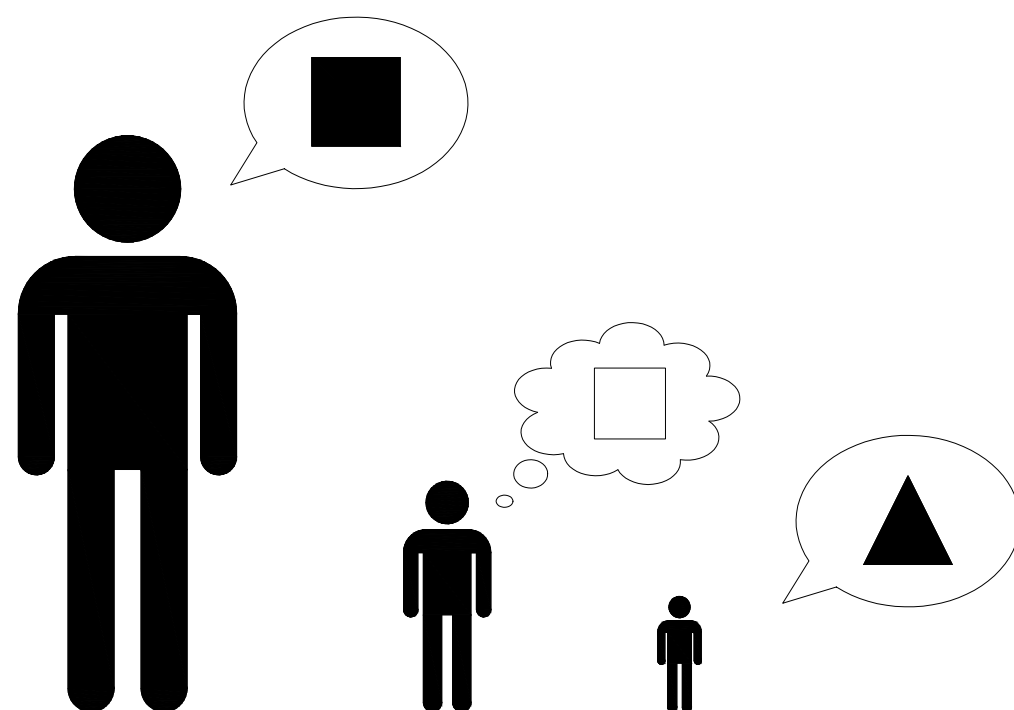
“Partindo desta observação simples, poderíamos chegar a uma conclusão muito simples: aqueles que exercem muita influência são obrigatoriamente membros importantes do grupo, enquanto que aqueles que recebem muitas influências e que exercem muito pouca são, no entanto, membros de muito pouca importância no interior deste grupo.”³

Cada elemento tem as suas tarefas definidas e desenvolve-as de acordo com o que lhe é pedido. Quanto mais baixo é o seu nível na estrutura hierárquica, menos autoridade este possui e, consequentemente, menos possibilidade de questionar as tarefas das quais está encarregue.

O mesmo sucede ao contrário, quanto mais alto o papel na estrutura hierárquica, menos predisposição tem o elemento para considerar as opiniões dos elementos que se encontram abaixo dele.

Isto resulta numa falta de intervenção e autoridade por parte dos elementos, quanto mais baixa

3. FRIEDMAN, Yona (2016) *Comment vivre avec les autres sans être chef et sans être esclave?*. Paris: Editions de l'éclat, p. 107 (tradução livre do texto original em francês)



for a sua posição na hierarquia. Mesmo que estes discordem da pertinência dos pedidos que lhes são feitas raramente os questionam e mesmo que lhes seja pedida opinião, a sua resposta muitas das vezes está, desde logo influenciada pelas opiniões daqueles que a ele se sobrepõem na organização.⁴

“Este é um defeito fatal que a natureza nos concebeu e que a longo prazo dá apenas uma modesta hipótese de sobrevivência à nossa espécie. É irónico que as virtudes da lealdade, disciplina e de sacrifício voluntário que tanto valorizamos no indivíduo, são as mesmas que criam mecanismos organizados de guerra e de destruição e que unem os homens em sistemas de autoridade maléficos. Cada individuo possui uma consciência que para o melhor e para o pior serve para conter o fluxo de impulsos destrutivos para os outros. Mas quando este funde esta pessoa com uma estrutura organizada, uma nova criatura substitui o homem autónomo, sem obstáculos às limitações da moralidade individual, libertado da inibição humano, apenas ciente das sanções da autoridade.”⁵

O emparelhamento da mente humana com as estruturas sociais impele-o a reconhecer a autoridade apenas em quem esteja num patamar social superior a ele. Isto leva a que, num gabinete, arquitetos e estagiários, mesmo que tenham alguma iniciativa inovadora e relevante, nunca lhes vejam as opiniões enquanto relevante ou meritórias de atenção. Isto é observável no respeito e devoção automático que se tem para com quem é, supostamente, superior e pela indiferença em relação a qualquer elemento inferior.

A nível criativo, esta estratificação é um óbvio obstáculo à formulação de ideias, retirando qualquer possibilidade de ter o máximo de soluções e limitando-as ao restrito número de pessoas responsáveis pelo grupo. A estratificação é, assim, útil pela distribuição e execução de trabalhos, mas contrariamente nefasta numa abordagem criativa.

4. Esta realidade foi verificada nos estudos levados a cabo por Solomon Asch. ASCH, Solomon (1955) *Opinions and Social Pressure*, San Francisco: W. H. Freeman and Company, p. 3 “A maioria destes estudos teve substancialmente o mesmo resultado: quando confrontados com opiniões diferentes das suas, muitos dos indivíduos aparentemente mudaram a sua opinião para que esta correspondesse ao ponto de vista da maioria ou dos especialistas.” (tradução livre do texto original em inglês)

5. MILGRAM, Stanley (2009) *Obedience to Authority*. Londres: Harper Perennial Modern Classics, p. 188 (tradução livre do texto original em inglês)

A conformidade na arquitetura

O poder da autoridade e a influência que esta exerce em toda a estrutura de trabalho resultam numa conformidade do resto dos elementos que a compõem. Os resultados desta realidade refletem-se no próprio processo de trabalho e desenvolvimento do projeto uma vez que o contributo criativo e a troca de ideias é constrangida por esta organização.

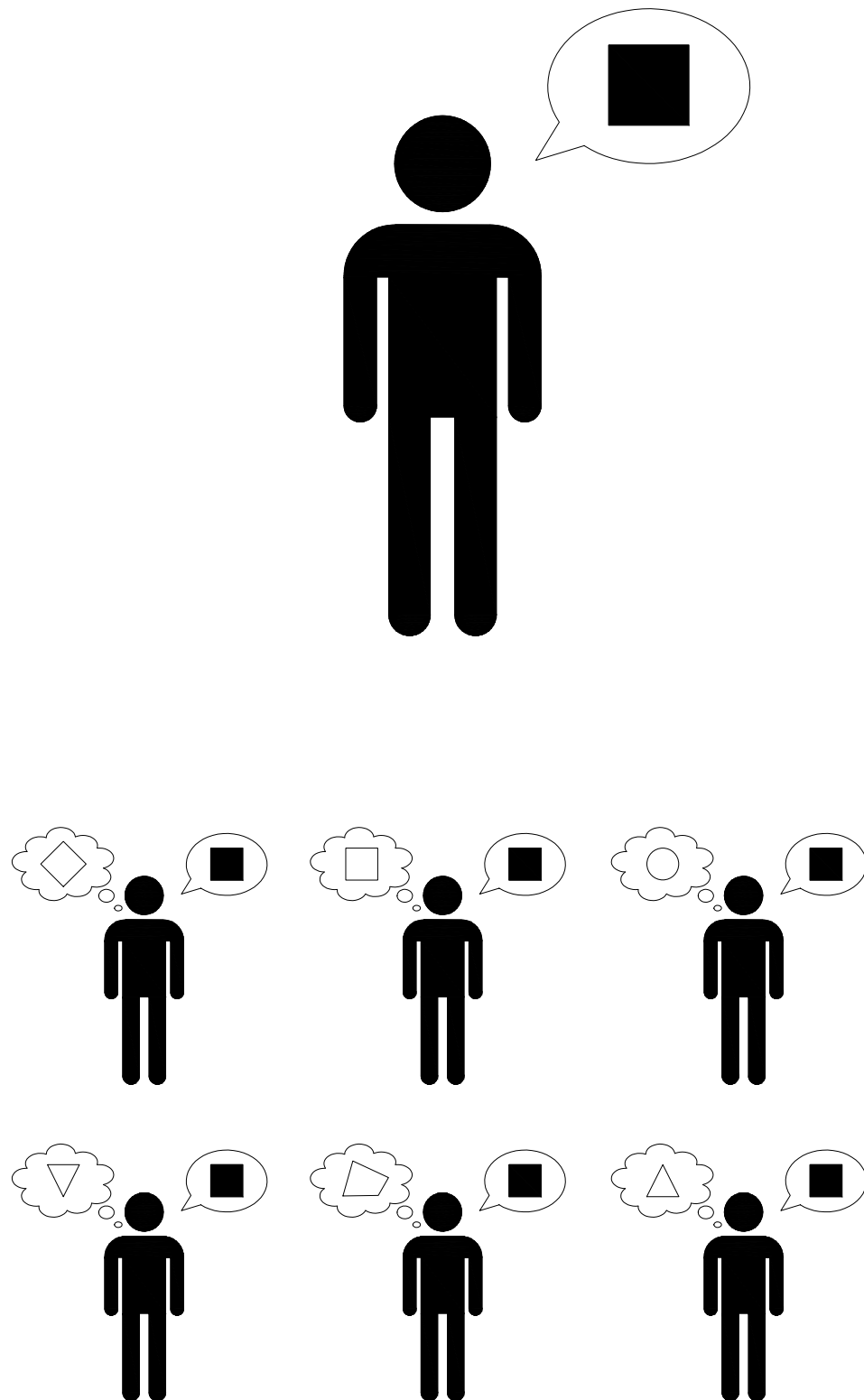
“A vida em sociedade requer consenso como uma condição indispensável. Mas o consenso, para ser produtivo, requer que cada individuo contribua de forma independente fora da sua experiência e conhecimento. Quando o consenso é dominado por conformidade, o processo social é poluído e o indivíduo entrega os seus poderes dos quais o seu funcionamento como ser pensante e com sentimentos está dependente. Temos descoberto que a tendência para a conformidade na nossa sociedade é tão forte que mesmo jovens razoavelmente inteligentes estão disposto a chamar branco ao preto é motivo de preocupação.”⁶

A conformidade é algo que, num gabinete, acaba por restringir a criatividade. E não é necessário focar apenas no seio do grupo mas a própria consideração daquilo que outros grupos fazem e pensam acaba por criar uma generalização de ideias que é transversal a todos. Embora a conformidade seja uma estrutura social que facilita a realização e aceitação de situações quotidianas, no que toca ao trabalho criativo, de carácter de ruptura, esta acaba por limitar quase todas as possibilidades de surgir algo novo.

Esta estrutura e a qualidade das relações e da troca de ideias, opiniões e experiências dentro das mesmas está condicionada pela abertura do próprio grupo hierárquico a sofrer influências e a permitir a transformação da lógica de relacionamentos dentro do mesmo.

“Mas a estrutura social dos grupos depende sobretudo da vontade daqueles que os formam (...), porque ao fecharem-se ou ao se abrirem a certas influências é que eles podem transformar a estrutura social.”⁷

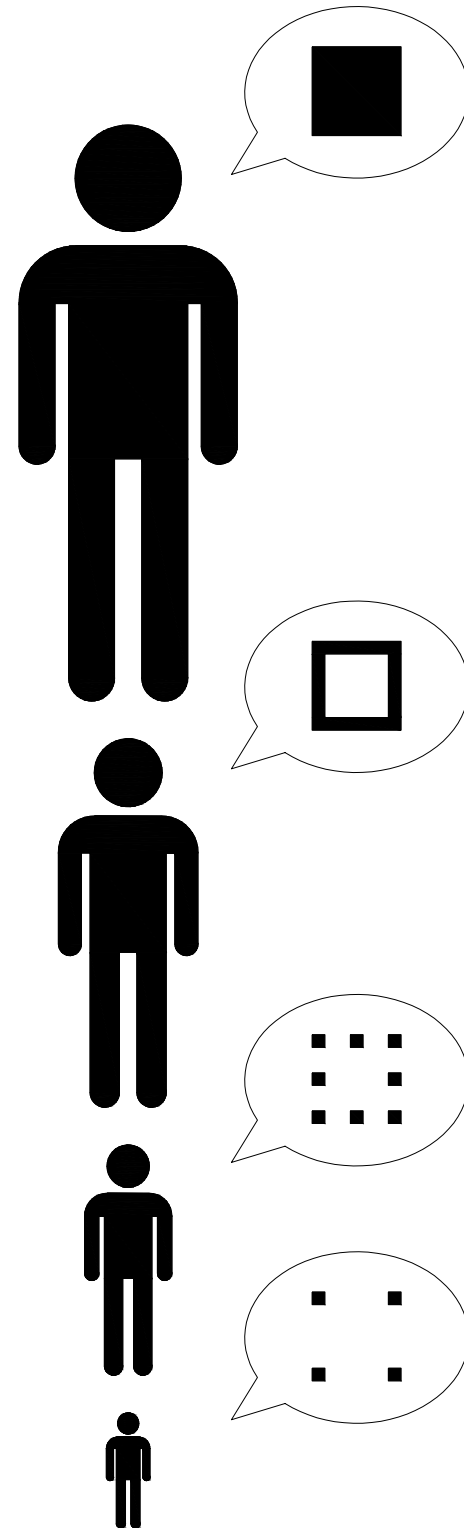
Esta realidade contribui para que o processo criativo seja progressivamente mais fechado e limitado. Quando as decisões principais e a criação surgem apenas de um ou dois elementos e os restantes têm um papel meramente de concretização destas ideias e não se verifica uma troca ativa de opiniões, o processo criativo é fechado sobre si próprio e não é capaz de evoluir.



6. ASCH, Solomon (1955) *Opinions and Social Pressure*, San Francisco: W. H. Freeman and Company, p. 5

7. FRIEDMAN, Yona (2016) *Comment vivre avec les autres sans être chef et sans être esclave?*. Paris: Editions de l'éclat, p. 61 (tradução livre do texto original em francês)

Os limites da comunicação



Paralelamente a estas questões do processo criativo, colocam-se também questões de comunicação. Ao não haver troca de ideias, o processo torna-se também monótono resultando numa relação de pedido e realização. Este tipo de lógica pode tornar-se de tal forma mecânico que pode dar origem a desequilíbrios a nível da comunicação. O facto da estrutura de organização estar tão repartida e, ao mesmo tempo, aqueles que levam a cabo a maioria das tarefas serem aqueles que estão nos níveis mais baixos da hierarquia, pode ser contraproducente na eficiência dos resultados do trabalho. As vontades do topo da hierarquia passam por vários patamares até chegarem ao patamar de quem vai levar a cabo esse desejo.

“O desequilíbrio dos sistemas sociais que aumentam muitas vezes resulta da “poluição” da comunicação. (...) Tanto pela dificuldade da transmissão das mensagens (a transmissão perde-se pelo caminho se necessitar de demasiados intermediários) como por vezes pela dificuldade na recepção da mensagens.”⁸

A divisão da estrutura de organização do gabinete, em diretores, chefes de projeto, arquitetos e estagiários, é feita com o intuito de facilitar o trabalho e a distribuição de responsabilidades e delegação de tarefas dentro de diferentes equipas. No entanto, por vezes, é essa repartição que também contribui para que as barreiras de comunicação se revelem.

“As barreiras nascem então como resultado de uma dificuldade de comunicação numa organização muito grande, e a organização deve-se repartir em estruturas mais pequenas, ou então desacelerar as suas atividades, pois ela já não pode reagir tão rápido aos desafios vindos do exterior, ou então ela pode reorganizar-se para se tornar numa organização completamente diferente do que era anteriormente.”⁹

O trabalho em equipa é importante para o funcionamento deste tipo de estrutura e a organização da mesma é essencial para o desenvolvimento do trabalho no seio da mesma. Apesar disso, a estratificação e repartição aliadas à limitada troca entre os diferentes níveis dentro da organização promovem um tipo de desenvolvimento de trabalho no qual não se beneficia o suficiente das diferenças como vantagens para o processo criativo.

8. *Ibidem*, p. 30

9. FRIEDMAN, Yona (2016) *Comment habiter la terre*. Paris: Editions de l'éclat, p. 31 (tradução livre do texto original em francês)

questão¹

Qual a pertinência da questão para o projeto?

A questão pode ter o papel de motor do processo criativo e do desenvolvimento da imaginação na procura de inovação. Considerando esta premissa, o concurso “Architecture Fairy Tale” apresentou-se como uma oportunidade de explorar este tema. O concurso propunha aliar a arquitetura à ilustração por meio de um conto de fadas. Este conto deveria ser escrito e, ao mesmo tempo, ilustrado através de imagens criadas a par do conto pelos participantes. Este conto deveria ter como tema e contexto a arquitetura. A falta de um tópico restrito permitia aos participantes focarem-se nos temas que considerassem mais relevantes para a arquitetura e para a sua prática.

Manuel Gausa, fala da imaginação como sendo “*a qualidade da avançada produção arquitetural. Imaginação transforma a realidade e estabelece relações insuspeitas. Assinala outros percursos através dos quais se pode atacar problemas.*”²

A proposta desenvolvida para este concurso procurou encontrar outros percursos para enfrentar problemas. Assim, confrontados com a possibilidade de apropriação da arquitetura para outros propósitos, esta experiência foi encarada como uma forma de desenvolver a imaginação através da exploração do projeto sob uma nova perspetiva, onde tudo seria possível. O contexto do concurso potenciou a possibilidade de olhar para a arquitetura sem constrangimentos. Temas como espaço, materialidade, utilizador, etc. foram encarados de um ponto de vista abstrato e explorados segundo novos pontos de vista.

As fundações dos conhecimentos ligados à arquitetura foram questionadas, bem como a própria experiência, na procura de novas possibilidades. Para tal, a abertura de mente teve um papel fundamental, não apenas para possibilitar a interrogação relativamente a determinadas certezas que toldam o pensamento mas também para potenciar uma aceitação de certos caminhos que, numa primeira abordagem, podem parecer impensáveis ou improváveis. A questão surgiu aqui como uma forma de lançar novas proposições e de alargar o espectro de opções projetuais. A questão teve então elevada importância por ser capaz de conduzir, orientar e de promover uma capacidade de ultrapassar constrangimentos. Esta representou um esforço criativo.

1. Pôr em causa concepções, confrontar verdades absolutas. Provocar através de hipóteses. No que ao projeto diz respeito, a questão é aqui explorada como um esforço criativo. A questão serve para pôr em confronto certezas relativamente ao projeto e, face à reflexão decorrente deste confronto, conseguir que o projeto atinja outros domínios.

2. GAUSA, Manuel (2001) *Diccionario Metapolis arquitectura avanzada*. Barcelona: Actar, p. 330 (tradução livre do texto original em inglês)

“Despeço-me da paisagem enquanto a sombra me envolve por completo. Já não sei onde estou.

Sou um homem só a vaguear pelo desconhecido.”

Excerto do capítulo Sedução - Deus Ex Machina,
conto produzido para o concurso Architecture Fairy Tale

Como reagir a algo diferente?

Yona Friedman considera que a “*comunicação com o mundo sugere a cada indivíduo uma imagem do mundo*”. Para ele esta imagem do mundo decorre da leitura pessoal que cada um faz do mesmo, orientando “*o seu comportamento e, conseqüentemente a sua sobrevivência*”, acrescentando ainda que o “*nosso comportamento é então construído para fazer face a um mundo reduzido pela nossa imaginação limitada*”.³

Considerando estas afirmações, o conto escrito para este concurso tem como personagem central um indivíduo e vai retratar esta sua comunicação com o mundo e a imagem que este cria do mesmo. A história vai acompanhar então o percurso deste indivíduo e a forma como este, através da sua imaginação vai lidando com o mundo que o rodeia.

O conto começa, então, mostrando o modo como um utilizador, a personagem central da história, apreende uma situação nova.

Para o conto e para o início da narrativa foi fundamental ter a personagem numa condição já existente e conhecida para ele. Assim, demonstrou-se o à vontade perante aquilo que é um quotidiano familiar, sem nada que fuja ao entendimento do utilizador. Retratar este primeiro momento do conto deste modo prendeu-se com a necessidade de traduzir uma condição estável. No entanto, ainda que neste contexto familiar e estável, há uma vontade da parte do utilizador de ultrapassar esta limitação. Este, inicialmente, não se deixa intimidar pelo desconhecido e tenta encontrar um modo de compreender o que poderá estar nessa condição nova e diferente.

O único elemento que consegue aqui identificar e que se destaca da restante paisagem é uma passagem. Aqui, esse elemento estranho é representado por um quadrado negro, uma figura quase sombria que paira misteriosamente sobre a sua cabeça. Distinto de tudo que o rodeia, esse quadrado significa uma passagem para algo completamente desconhecido e, à partida, desconhecido. A tentativa de perceber onde pode levá-lo esta passagem revela-se pouco esclarecedora uma vez que este não consegue ver além do espaço de transição. Ainda assim, impelido pela curiosidade, o utilizador decide explorar o espaço além da passagem. É a questão que o conduz ao desconhecido e que lhe abre a mente para o que possivelmente ele lá possa encontrar.

“Uma sombra negra e vazia observa-me de cima. Nenhum som – uma mera presença de algo que claramente não pertence. Vago e distante, esta ovelha negra apenas olha para mim. Os seus olhos assustadores, juntamente com o vento gelado arrepiam-me. À semelhança de uma injeção de ecstasy, ela tanto me enche de medo como de uma estranha sensação de poder.”

Excerto do capítulo Sedução - Deus Ex Machina,
conto produzido para o concurso Architecture Fairy Tale

3. FRIEDMAN, Yona (2016) *Utopies réalisables*. Paris: Editions de l'éclat, p. 69 (tradução livre do texto original em francês)



Como se relacionar com o espaço?

“Mais do que uma escuridão total, é o vazio que me aterroriza. Como um habitante numa casa nova, estou sozinho com o som da respiração a ecoar nas paredes negras desta jaula. Mas ao contrário de uma casa, não existe mobília, nenhum material onde eu possa descansar os meus olhos ou alguma janela que me permita visualizar o contexto e me confira um propósito à minha existência. Estou preso num limbo, sozinho com cada pensamento que transporto. Aqui, eu sou a mobília, os materiais e o contexto que justifica as minhas ações. Aqui, apenas eu posso conferir sentido à existência neste espaço.”

Excerto do capítulo Padrões - Deus Ex Machina,
conto produzido para o concurso Architecture Fairy Tale

A nova condição é desconhecida. No conto, esta foi então representada por uma ausência de luz e som, uma situação em que o utilizador se encontra completamente isolado, num contexto de vazio total. Neste momento da história, a personagem é atirada para um vácuo onde não reconhece nada além dele próprio.

A transição entre o espaço inicial e esta nova realidade dá origem ao desenvolvimento de uma relação de descoberta do espaço por parte do utilizador e, consequentemente, uma aproximação entre ambos.

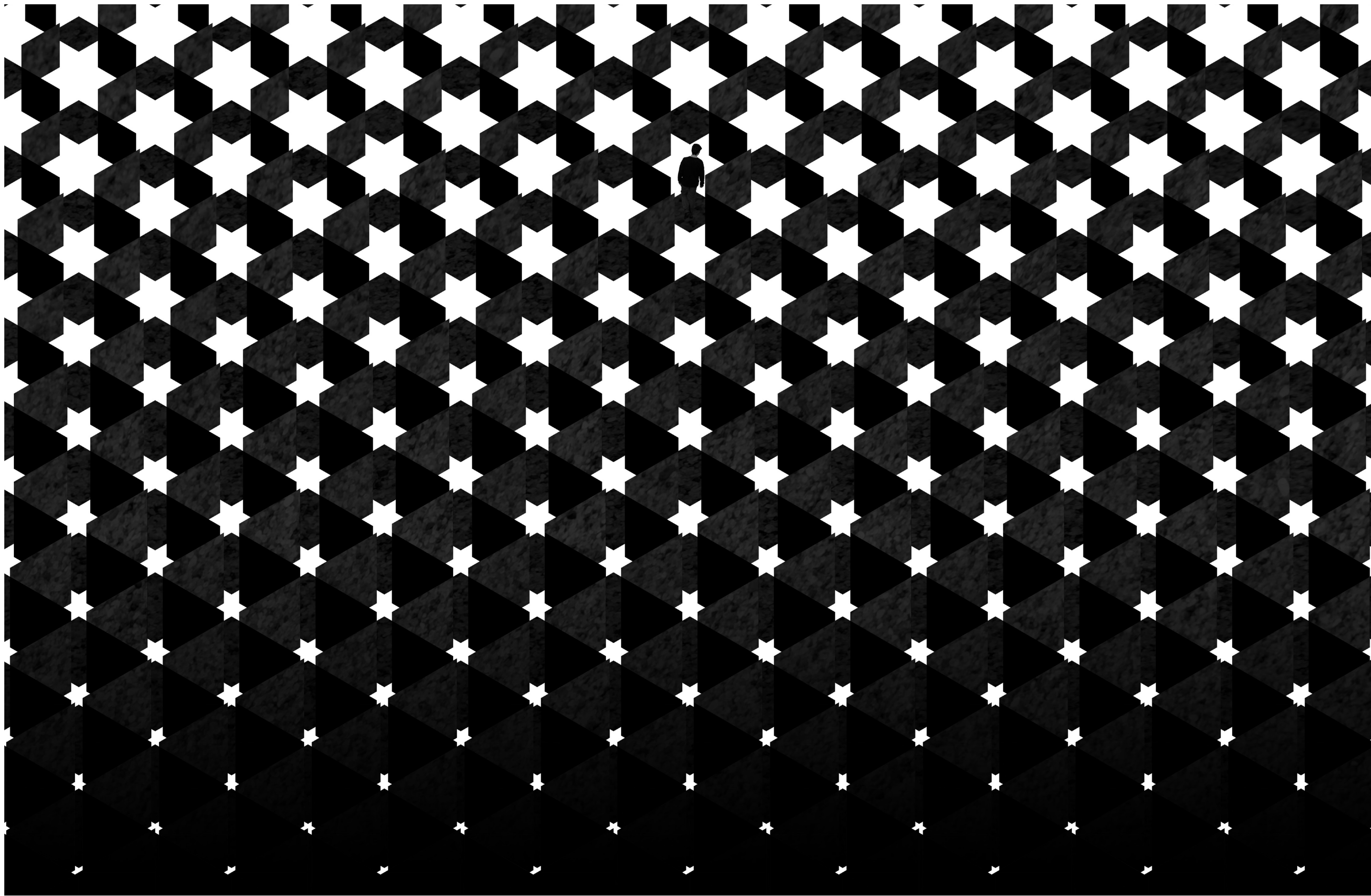
Ao encontrar-se num novo espaço, o utilizador tem que encontrar mecanismos para o conseguir compreender, iniciando uma espécie de diálogo. O utilizador procura elementos reconhecíveis, formas de se familiarizar com o espaço. A partir deste processo surge um novo tipo de relação com o espaço, o utilizador começa a encontrar nele alguma forma de compreensão do mesmo. Cedric Price considerava que a arquitetura podia ter uma grande influência nos seus ocupantes e em quem a observa. *“(...) a arquitetura pode facilmente tornar-se constrangedora e prejudicial para aqueles que a utilizam (socialmente, psicologicamente ou até mesmo fisicamente). Mas o contrário disto pode certamente ser também aplicado, para a arquitetura ser libertadora, reforçando e apoiando (...).”*⁴

Aqui, procurou-se então explorar, através da história esta influência do espaço no utilizador, o modo como este pode ser constrangedor e prejudicial ou então libertador.

A questão, apesar de colocar em causa determinadas preconcepções, acaba por dar origem a suposições alternativas e quase sempre diferentes do entendimento habitual que se possa ter em relação a um assunto. É então necessário um esforço para criar um entendimento destas novas conclusões, criando uma relação a partir de experiências passadas e tentando encontrar novas compreensões.

Na história, é o espaço que contribui igualmente para a relação com a personagem e que, aos poucos, permite que se acabem por ir conhecendo e entendendo. Sendo um conto de fadas, foi aqui imaginado um espaço capaz de se relacionar, por si próprio, com o utilizador – não necessitando da intervenção do arquiteto. À medida que a personagem revela os seus pensamentos, ideias e fantasias, o espaço adapta-se transforma-se e inicia um diálogo ativo.

4. LANDAU, Royston (2003) *The Square Book - Architectural Monographs*. Londres Academy Press, p. 11 (tradução livre do texto original em inglês)



Qual a influência do contexto?

A progressiva familiarização do utilizador com o espaço começa a demonstrar uma mudança não só na sua visão do espaço como no próprio.

Havendo um reconhecimento do espaço, o utilizador é tomado por uma nova compreensão do mesmo que o motiva a tentar perceber como pode tirar partido do mesmo. Percebe-se então uma nova forma de relacionamento entre ambos, já não é apenas o utilizador a usufruir do espaço, mas o próprio espaço a tirar partido da relação com o utilizador.

O espaço altera-se através de distorções que transportam o utilizador para diferentes realidades.

O utilizador aprende com o espaço e o espaço aprende com o utilizador. Já não se trata de um espaço com as dimensões físicas da arquitetura mas um complexo de tempo e dimensões, que se estende além das qualidades meramente físicas e visuais. *“Qualquer avaliação de um trabalho arquitectónico não deve parar nas suas dimensões visíveis, porque arquitetura é um complexo de tempo e dimensões, que se estende além das qualidades meramente físicas e visuais.”*⁵

É importante referir que a arquitetura é aqui entendida como um meio plástico e dinâmico que, a cada momento, se transforma para acondicionar uma nova necessidade. Aqui, o espaço é um meio com uma capacidade própria de se relacionar com o utilizador. É uma realidade hipotética que levanta a possibilidade de um espaço inteligente, capaz de se adaptar às necessidades do utilizador, independentemente de transformações operadas pelo arquiteto.

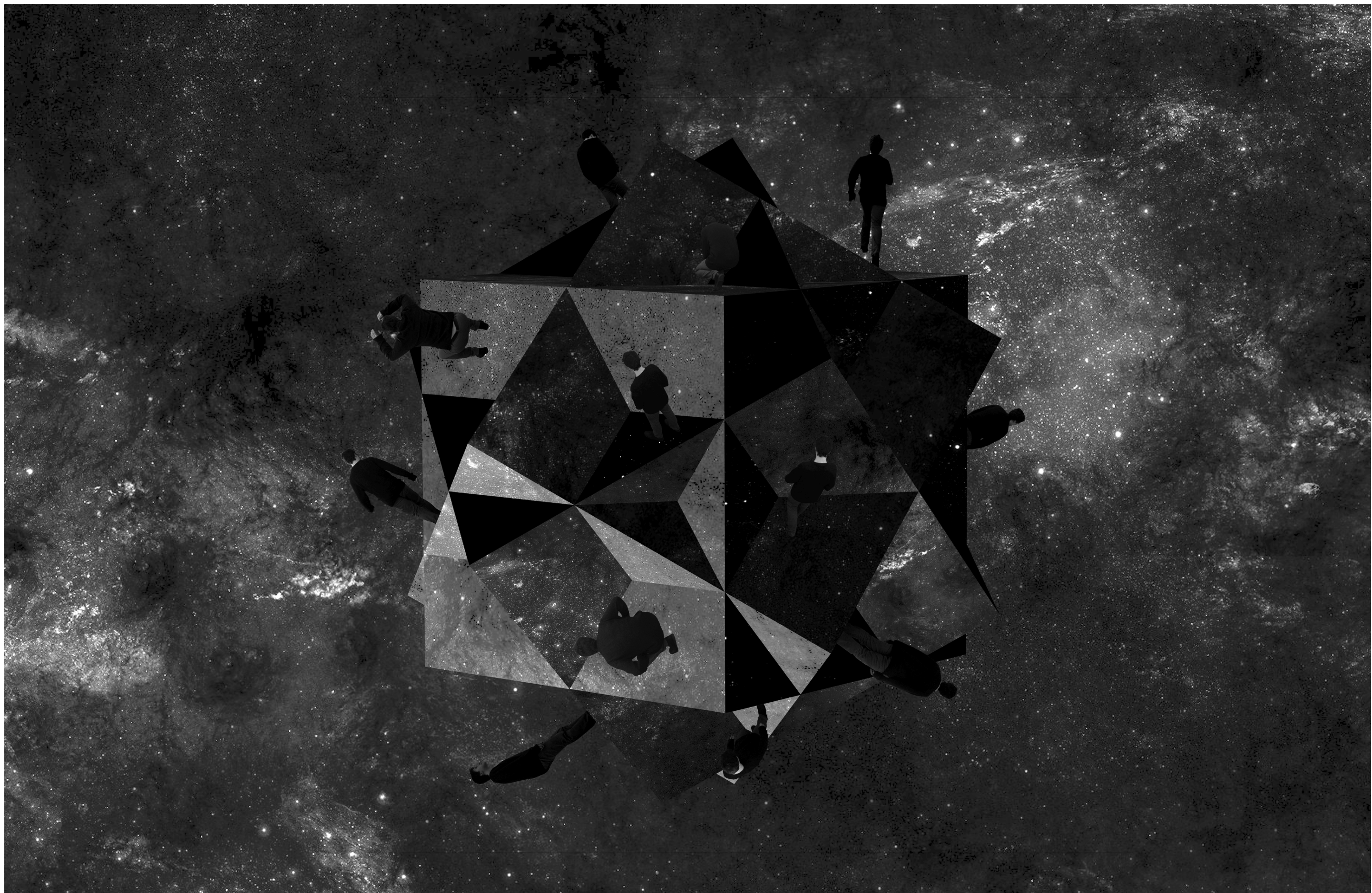
Embora para o utilizador isto signifique que o ambiente que o rodeia lhe responde sempre àquilo que ele necessita e deseje, para o espaço isto traduz-se numa necessidade constante de qualquer conteúdo que o utilizador lhe insere. Neste caso, o espaço parte dos pensamentos do utilizador acerca do céu negro e de estrelas para se transformar progressivamente no espaço profundo repleto de estrelas, nebulosas e galáxias.

Para a história, isto permitiu que o diálogo entre espaço e utilizador se desenvolvesse a um ritmo muito mais acelerado, de forma a demonstrar como um contexto consegue influenciar a personagem. Se, no início, o utilizador apenas reconhece as suas experiências passadas, o espaço começa progressivamente a lidar com elas e oferecer-lhe algo mais – algo diferente. Perante isto, ele não tem outra opção senão criar novas experiências com base naquilo que o espaço lhe apresenta.

“Esta dança lenta com o espaço permite o meu crescimento, cada beijo permite ao meu ego materializar o que quer que ele deseje. Sou nada mais que um homem excitado nesta casa. Este contentor não é apenas um objecto sólido e inerte ao qual eu posso chamar de casa. Aqui, as divisões e os espaços brotam de acordo com a necessidade. Primeiro, uma visão de um céu noturno, agora salto entre diferentes espaços que antes pareciam tão distantes. A minha única ação é apreciar enquanto navego por tantos ambientes diferentes que esta dimensão me apresenta.”

Excerto do capítulo Adaptação - Deus Ex Machina,
conto produzido para o concurso Architecture Fairy Tale

5. CROMPTON, Dennis (2012) *A Guide to Archigram 1961 – 74*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, p. 42 (tradução livre do texto original em inglês)



O que é o espaço ideal?

“Durante quanto tempo é necessário conversar com alguém até que essa pessoa nos conheça completamente? Talvez o tempo seja irrelevante... o que realmente importa é o propósito daquela voz gentil. Após uns breves instantes, o som torna-se mais claro e puro. Já não está na minha cabeça apesar de parecer. Cada palavra é um déjà vu de qualquer meu pensamento. O seu objectivo é o de me ler, de me perceber – o vazio ainda me observa como quando me apareceu. A diferença para este momento é o que está a adicionar ao meu intelecto à medida que retira informação. A doce voz feminina é a ferramenta de uma simbiose contínua comigo. Ela é a representação de tudo que não possuo e, por esse motivo, eu desejo-a como nada que alguma vez tenha tido anteriormente na minha vida monocromática.”

Excerto do capítulo Completo - Deus Ex Machina,
conto produzido para o concurso Architecture Fairy Tale

“A arquitetura é provavelmente um engano, um mundo de fantasia que nos é trazido o através do desejo de localizar, absorver e integrar, numa obsessão geral, a interpretação do dia-a-dia do mundo que nos rodeia. Uma tentativa impossível de racionalizar o racional. É difícil ser específico em relação a influências, mas essas influências que entram na nossa inconsciente consciência são aquilo a que chamo fantasmas. As nossas vidas existem dentro de uma rede complexa destas influências; que nós ou aceitamos ou rejeitamos; aquelas que consideramos aceitáveis são tornadas vantagens; tornam-se as nossas preocupações, preconceitos e preconceções.”⁶

O conto procede retratando então o processo de desenvolvimento da relação entre o espaço e o utilizador. Este, inicialmente um mero observador a tentar compreender o local onde se encontra, começa uma viagem de reconhecimento na qual este se perde.

Na história, à medida que a personagem se vai expondo ao espaço – à condição espacial em que se encontra – também o espaço se vai progressivamente moldando de acordo com a situação. Aqui, o ritmo desta aproximação foi acelerado de forma a demonstrar uma convergência em que ambos evoluem juntos e, à medida que tiram proveito das capacidades e potencialidades do outro, tornam-se em algo novo.

A questão que motivou este momento prende-se com a definição do espaço ideal. Uma vez largadas as convenções de um espaço material, com limites e definições físicas, o espaço é então explorado deste modo com o intuito de melhorar a condição do utilizador. Apontando à personagem principal, ele desenvolve características específicas de forma a melhorar esse diálogo e a transcender a condição do utilizador.

No conto, a relação entre utilizador e espaço é estimulada no sentido em que o espaço se transforma numa autentica personagem, com identidade própria. Baseado nas preferências do utilizador, materializa-se como uma figura feminina, atraente e provocante do ponto de vista intelectual. Deste modo, a sua relação com o espaço evolui de tal forma que a partir das influências mútuas entre ambos, o utilizador atinge um estado no qual já não se distingue qual dos dois é espaço e utilizador. Sobressai apenas a relação entre ambos, o diálogo e o estímulo que ambos exercem um sobre o outro.

6. CHALK, Warren (2012) *A Guide to Archigram 1961 – 74*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, p. 167 (tradução livre do texto original em inglês)



Qual é o futuro da arquitetura?

O que decorre desta relação é uma relação de intimidade entre espaço e utilizador que ultrapassa a arquitetura nos moldes em que a conhecemos atualmente. Os limites físicos, materiais e temporais são ultrapassados. Uma nova forma de se relacionar com o espaço, uma nova forma de produzir espaços, uma nova forma de existir. Torna-se então impossível distinguir a realidade de um simulacro. Aqui, o que interessa é a capacidade destas personagens em atingir novos limites.

Na história, utilizador e espaço – as duas personagens principais neste momento – evoluíram para além das suas condições e tornaram-se em algo singular, uno e, para nós, irreconhecível. As especificações de ambos fundiram-se e deram lugar a uma nova entidade, onde a arquitetura perfez o seu papel de melhorar a condição Humana e transcendeu o utilizador.

Estas noções podem ser transportadas para as próprias práticas de projeto. José Morales considera que teremos que procurar uma nova ideia de arquitetura. *“Abstracta no seu funcionamento, mas real pelo meio com o qual trabalha. (...) Arquitetura que não se encaixa nem nos moldes nem no modo como se mede a arquitetura que atualmente consumimos. arquitetura, na qual o projeto não deve reger-se por modelos.”*⁷

Ábalos e Herreros vão ainda mais longe na exploração desta questão, sugerindo que irá nascer uma nova disciplina que será uma evolução lógica daquilo que conhecemos como arquitetura. Esta nova disciplina vai integrar o mundo virtual com o mundo que nos rodeia.⁸

No conto, a imagem utilizada tenta representar algo completamente diferente e inesperado, algo que não seja imediatamente reconhecível como uma personagem. É necessário ter em conta que utilizador e espaço ultrapassaram a realidade que nos é familiar e são naquele momento algo que nos seria extraordinariamente irreconhecível.

Esta é a forma de dar reposta à questão de qual o futuro da arquitetura, uma condição nova onde o utilizador e espaço já não serão tratados enquanto elementos distintos mas como algo com novas exigências. Todas estas teorias são possibilidades que acompanham esta exploração desenvolvida no âmbito deste concurso e representam possíveis respostas para os problemas da arquitetura e das suas limitações.

8. MORALES, Jose (2010) *Otra mirada : posiciones contra crónicas*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 76 (tradução livre do texto original em espanhol)

9. ÁBALOS, Iñaki e HERREROS, Juan, (2010) *Otra mirada : posiciones contra crónicas*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 148 (tradução livre do texto original em espanhol)

“O meu passado é irrelevante – eu sou a mero resultado da conexão de uma série de eventos que me conduz a este estado. A concepção do espaço é insignificante quando não conduz a novas ideias.

Não existo – a mulher que representava o espaço não existe. Sou singular agora.

As estrelas não são um simulacro para os meus sentidos, são reais. Os sentidos perdem a importância à medida que a fabricação da realidade se torna um mero escravo para o meu ego.

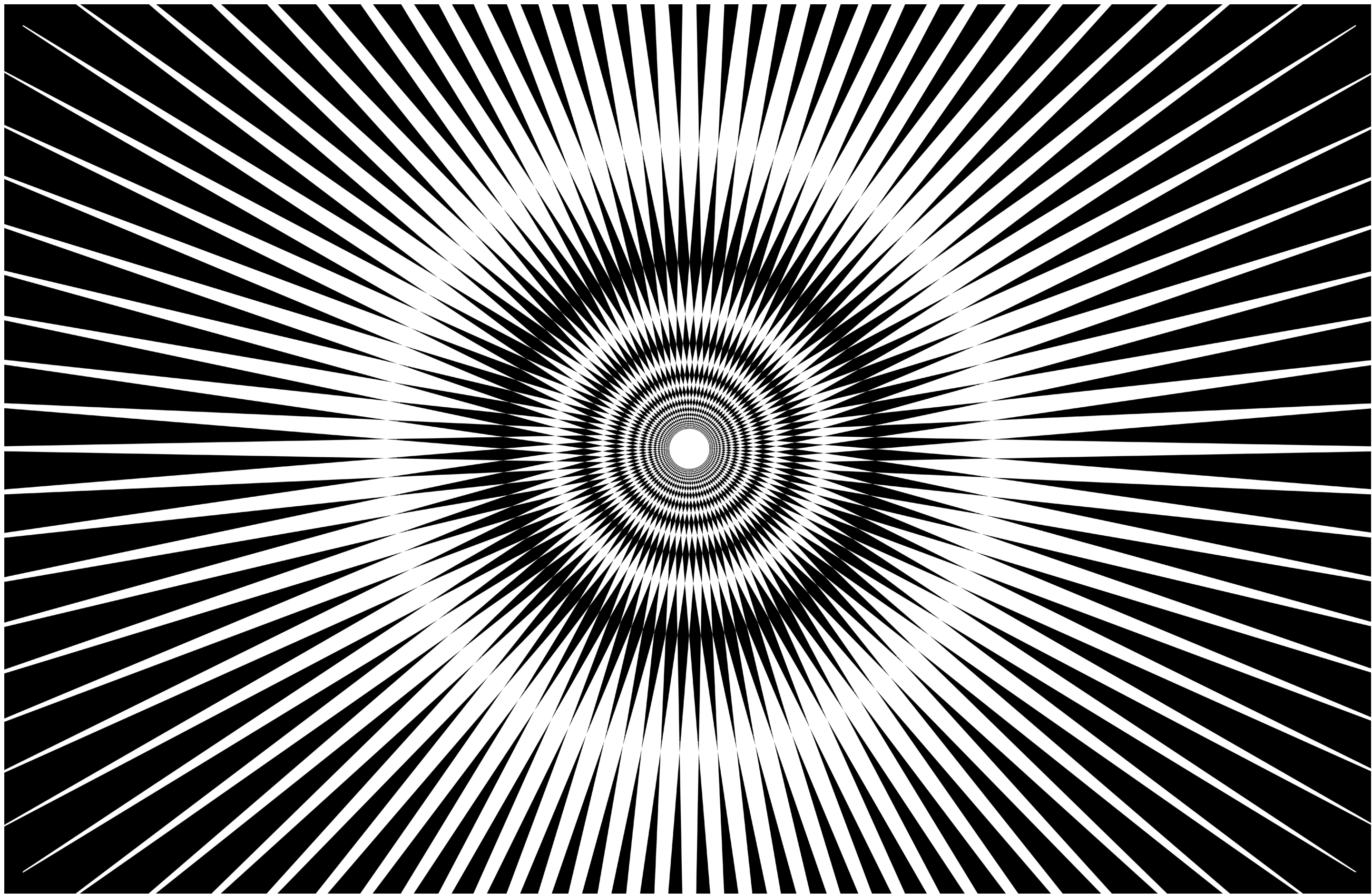
Cada espaço e tempo têm a minha assinatura.

Sou tudo e sou nada.

Sou o alfa e o ómega da própria existência.

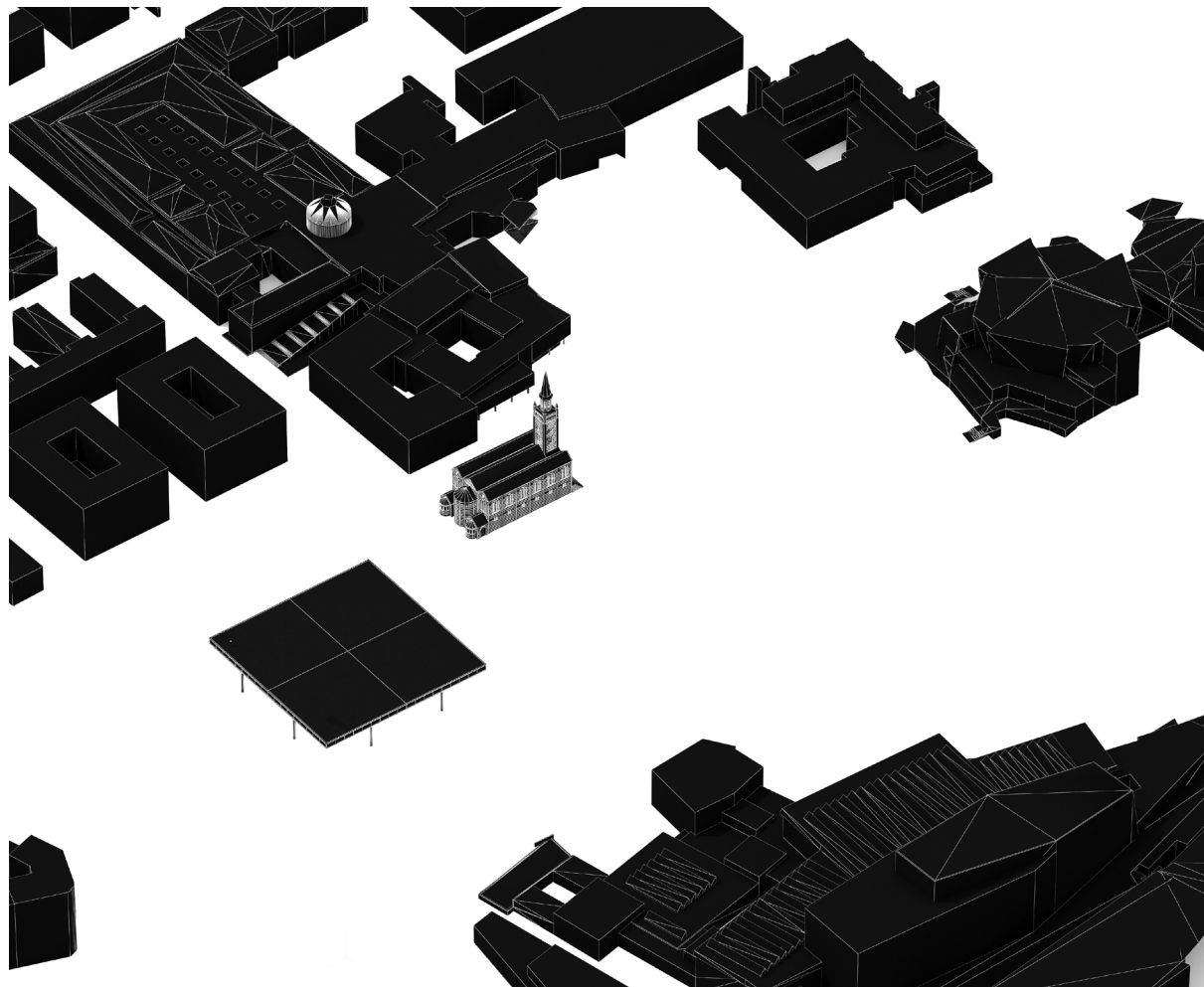
Sou a luz.”

Excerto do capítulo Evolução - Deus Ex Machina, conto produzido para o concurso Architecture Fairy Tale



interpretação¹

O constrangimento das regras



O projeto desenvolvido para o concurso Museum of the 21th century, pelo gabinete de arquitetura Zündel Cristea, foi uma oportunidade de ver como o entendimento e a compreensão podem influenciar o projeto, aquando da experiência estágio neste gabinete.

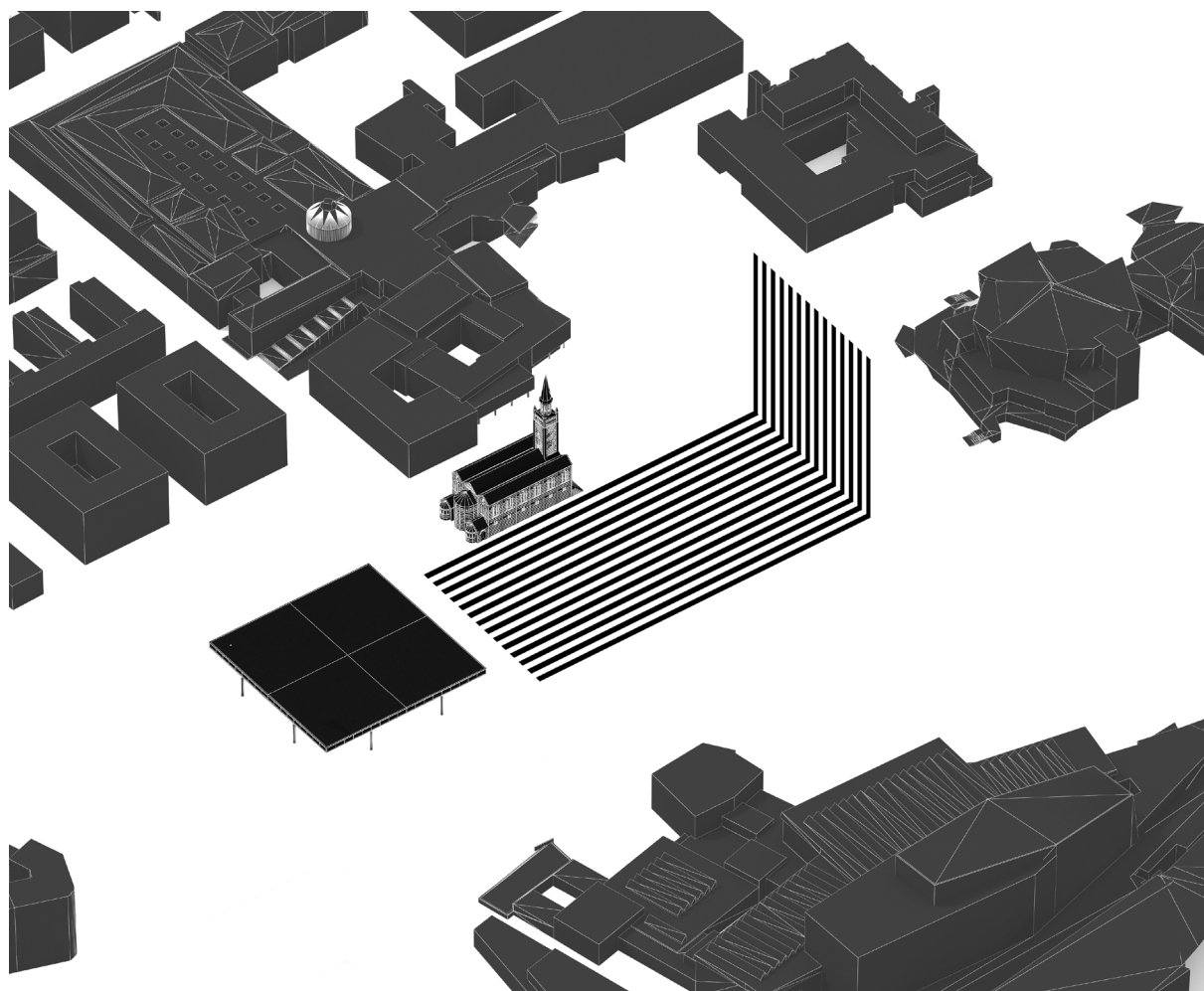
Aqui, foi relevante observar o desenvolvimento do projeto do ponto de vista de todas as adaptações ao contexto, às regras e aos gostos pessoais dos responsáveis. Nesta análise, não está em causa o projeto nem a sua eficiência mas como a interpretação consegue distorcer uma análise objectiva. Aplicado ao projeto, o entendimento de quem conduz o projeto acaba por determinar sempre como ele é conduzido e aquilo que ele oferece ou retira a um contexto.

O projeto insere-se no Kulturforum, zona de edifícios culturais em Berlim, na Alemanha. Aqui encontram-se edifícios como a Neue Nationalgalerie (1968), de Mies van der Rohe, e edifício da Filarmónica de Berlim (1963) e o Sony Center (2000), de Helmut Jahn.

O terreno proposto para o projeto localiza-se entre a Neue Nationalgalerie e a Filarmónica. O gabinete teve a oportunidade de participar neste concurso para a criação de um novo museu ligado à Neue Nationalgalerie. Este projeto advém da necessidade de criar um espaço capaz de albergar a coleção da Neue Nationalgalerie, uma vez que esta não tem a capacidade, a nível de espaço de a ter exposta toda em simultâneo. O projeto deveria ter uma ligação com o museu, sendo que haveria então uma ligação entre ambos os espaços expositivos de cada um, pois a coleção estaria entre eles dividida. O pedido consistia na criação deste museu considerando a envolvente e integrando as principais vias e acessos prevendo as ligações existentes, possíveis ligações futuras, etc.

Havendo, como acontece com qualquer projeto, regras a nível do programa que devem ser seguidas e questões às quais as propostas desenvolvidas devem responder.

1. Interpretação no sentido de atribuir sentido, traduzir, explicar. Quando aplicada ao projeto a interpretação pode representar uma condicionante ao seu desenvolvimento. Esta pode resultar num entendimento subjetivo dos problemas que se colocam e, conseqüentemente, numa dificuldade em conseguir alcançar soluções para os mesmos.



O condicionamento da interpretação

O processo de desenvolvimento do projeto começou então com uma análise do lugar e uma interpretação do programa.

O local foi interpretado através de imagens e mapas encontrados na Internet. Focou-se numa breve leitura de formas vistas a partir de satélite e, no momento em que se aproximou da realidade lá presente, concentrou-se na rede de comunicações existente e planeada. Até então não existiu qualquer abordagem aos outros museus, às necessidades e preferências dos residentes ou a como estes locais eram utilizados.

Com o intuito de compreender a dimensão global do programa é feito um exercício que consiste em organizar todo o programa num cubo. Aqui, o cubo surge como um mecanismo que irá futuramente facilitar a organização do programa em grelha. A ideia é então perceber quais as dimensões finais deste cubo uma vez nele inserido o programa, para então poder pensar como pode ser abordada a possível implantação do mesmo.

O exercício resulta na resposta pretendida e o passo seguinte é então compreender como é que este cubo se vai relacionar com o lugar e com as condicionantes impostas.

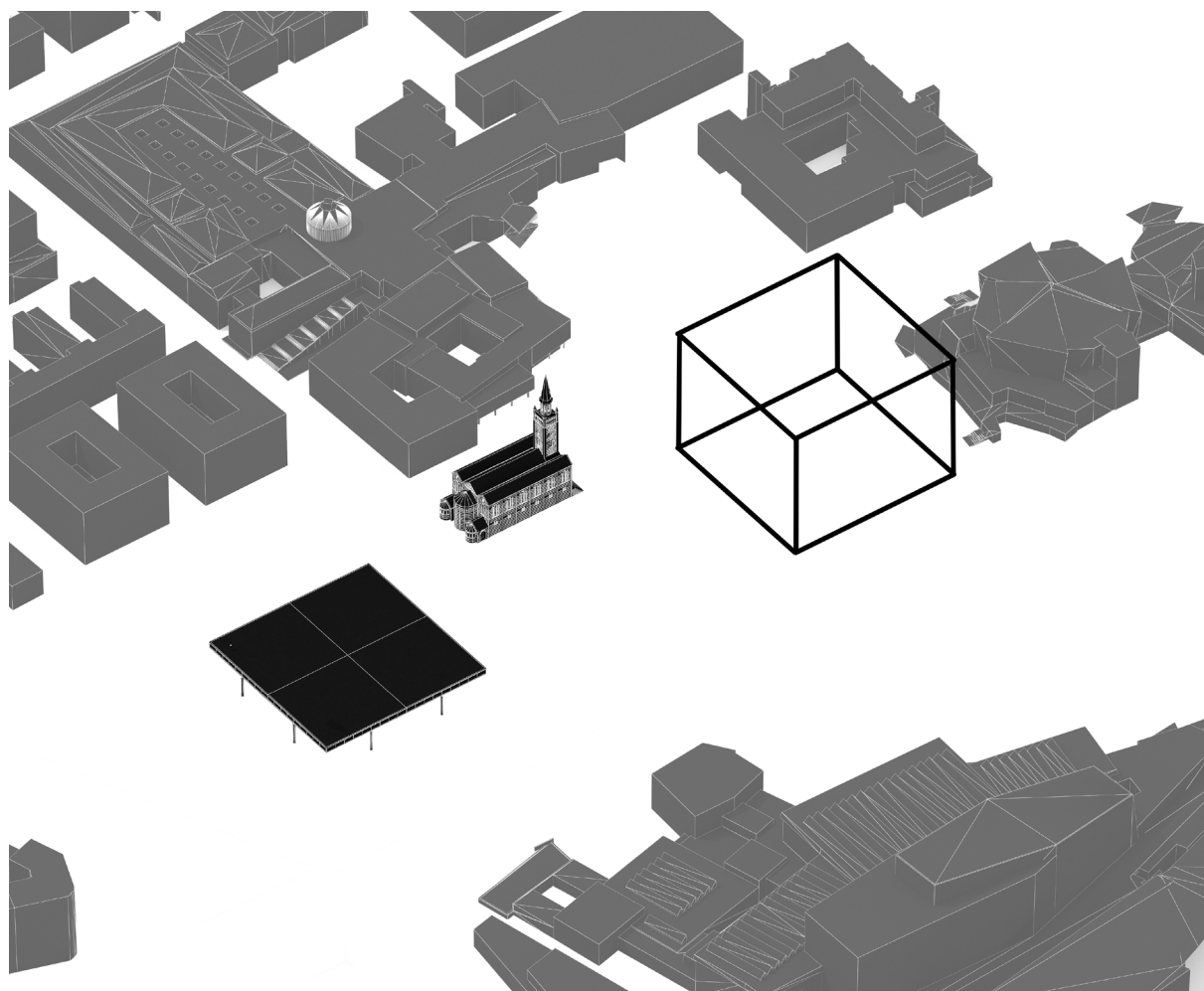
A partir daqui é então desenvolvida uma ideia para aquilo que se considera ser o conceito para o projeto. Considerando a posição do terreno destinado à implantação e a relação que o projeto deve ter com o projeto adjacente de Mies van der Rohe, chega-se à conclusão que a solução será a de um museu vertical. A ideia é que este museu vertical seja a continuação lógica do museu horizontal (Neue Nationalgalerie), assentando no percurso que começa horizontal e quando se faz a transição neste percurso contínuo entre ambos os museus, este passa a ser vertical.

Limites de altura e dimensão, regras de organização e relação dos elementos programáticos, posicionamento, etc., são considerados para alcançar a solução pretendida.

A ideia do museu vertical implicaria, na opinião do gabinete, determinadas proporções do edifício. No entanto, a existência de um limite de altura aliado ao limite de pisos imposto pelas regras do concurso, condiciona este objetivo de criar um museu organizado numa torre.

Para conseguir que este pareça então um edifício alto que se destaca na envolvente, o projeto vai limitar o programa, constringindo-o ao mínimo e distribuindo os espaços de circulação dentro dos próprios espaços do programa (salas de exposição, cafetaria, loja, etc.).

À medida que se avança no projeto, este exercício de ginástica ou de deformação da realidade



continua a desviar-se de pedidos, de necessidades, de situações existentes e, fechando a possibilidade de novas potencialidades, conduz-se todo o esforço em busca de uma forma que facilite a parte técnica e, de alguma forma, torne o volume apelativo.

Além de todas as obrigаторiedades referidas, o programa, em especial as salas de exposição, deveria ser ordenado segundo uma sequência de relações e de organização específicas.

Contudo, a vontade de ver o edifício tomar uma determinada forma e os espaços terem determinadas características vai contribuir para que esta interpretação das regras seja interpretada de modo a ir de encontro às vontades da intenção do projeto.

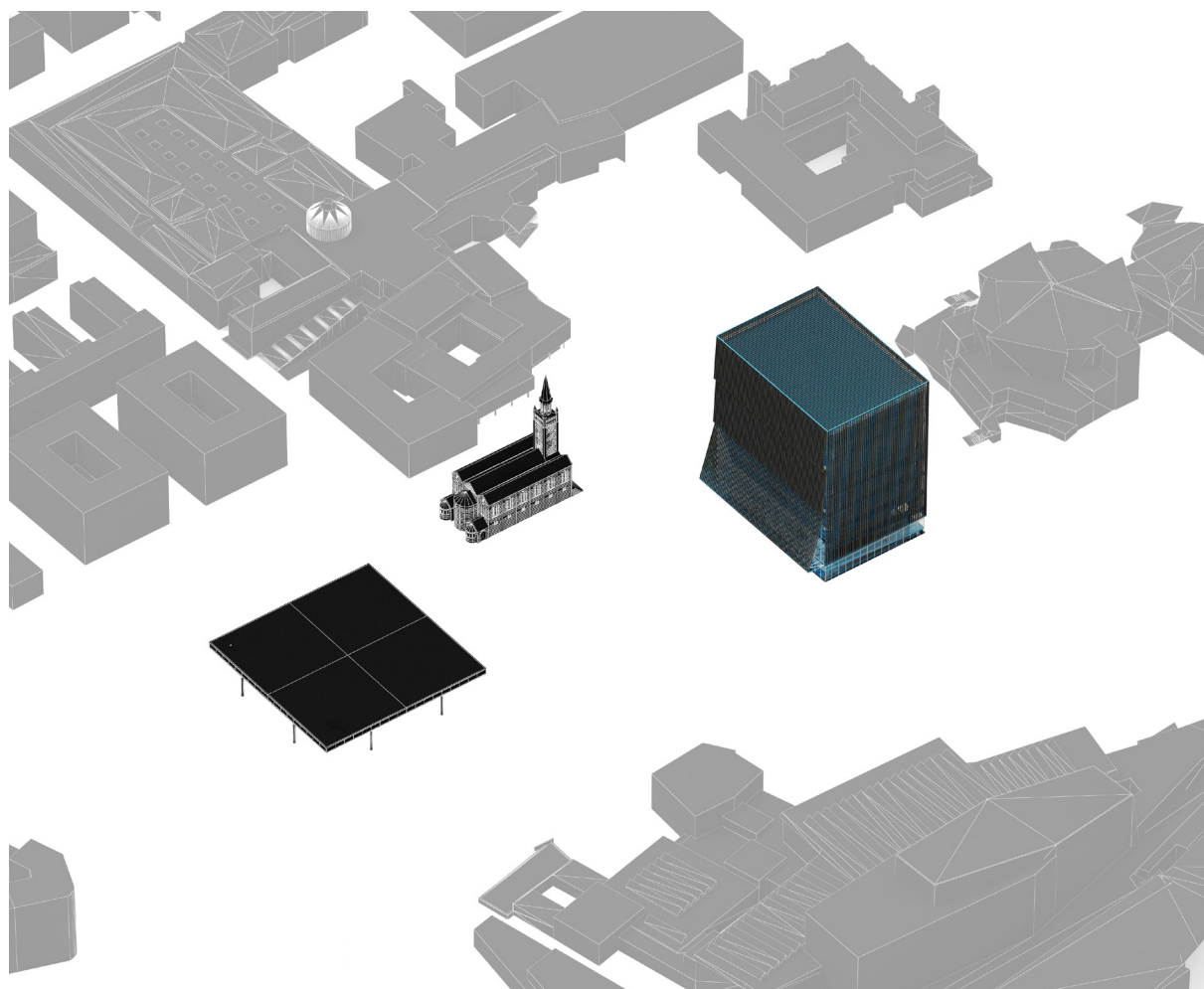
Descartes considera que “o poder de julgar bem e distinguir o verdadeiro do falso, o que é propriamente o que chamamos de bom senso ou razão, é naturalmente igual em todos os homens; e, assim como a diversidade das nossas opiniões não surgem por alguns serem mais razoáveis do que outros, mas apenas porque conduzimos os nossos pensamentos por diferentes vias e não consideramos as mesmas coisas.”²

A interpretação e a postura em relação às regras deste concurso traduz esta noção e demonstra o quão relativa pode ser a interpretação. De igual modo, traduz como determinadas formas de encarar a realidade limitam o potencial de uma ação, pelo que, em vez de se considerarem várias opções, se tende a conduzir um pedido em direção à zona de conforto e consequente limitação da resposta.

Além das regras formais e programáticas o concurso também estava condicionado por regras de representação. Para esta competição as regras relativamente à apresentação eram muito específicas, afirmando que não se podia utilizar *renders* e em vez destes poder-se-iam utilizar esquemas e axonometrias para explicar o projeto e complementar as plantas e cortes obrigatórios. Estas plantas e cortes seriam forçosamente a preto e branco sendo que, para melhor compreender a disposição e organização do programa, dever-se-ia recorrer às cores fornecidas com o programa para ilustrar os diferentes espaços do museu.

Considerando os *renders* como sendo apenas imagens que tentam imitar uma possível realidade, como imagens que tentam parecer fotografias de uma eventual materialização do projeto, o gabinete assume que pode então recorrer a outro tipo de manipulação de imagem que não este. Assim, em vez de representar o projeto através do referido tipo de imagem considerado *render*, o projeto é então ilustrado tridimensionalmente recorrendo ao uso de axonometrias.

2. DESCARTES, René (2000) *Discours de la méthode*. Paris: Flammarion, pp. 29, 30 (tradução livre do texto original em francês)



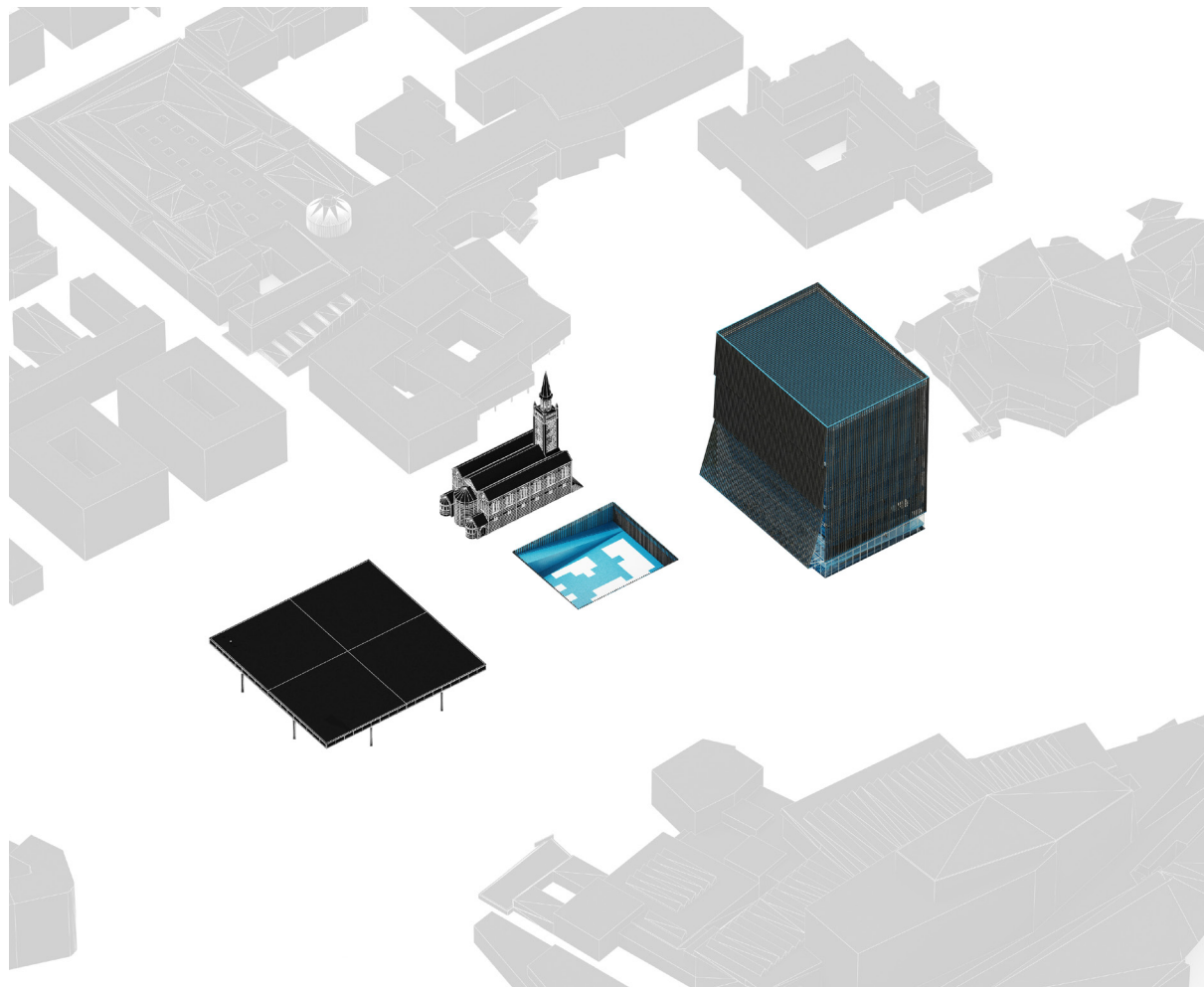
Estas, não só possuem outras cores que não o referido preto e branco, como procuram ser realistas utilizando pessoas e texturas na sua composição. Paralelamente, o mesmo sistema de manipulação de imagem é utilizado para ilustrar os cortes.

Tudo isto num esforço em criar uma imagem apelativa e, dessa maneira, ganhar uma vantagem sobre os outros concorrentes do concurso. As regras são efetivamente postas de parte numa tentativa de alcançar um projeto considerado melhor ou mais adequado. Contudo, cada uma destas opções vai hipotecando as possibilidades de sucesso final.

Os cortes juntamente com as plantas, segundo as regras do concurso, deveriam mostrar as cores associadas aos espaços. Porém, considerando que esta obrigatoriedade poderia ser demonstrada de outro modo, as plantas são então apresentadas a preto e branco sendo o único elemento colorido das mesmas, as pessoas que são então vermelhas.

Para demonstrar então a organização dos espaços através das cores optou-se por um esquema, axonométrico e em corte.

Os limites do entendimento



Pensando estar a respeitar as regras que restringiam este concurso o projeto vai ser desenvolvido com a noção de que estas estão a ser seguidas. No entanto, o entendimento das restrições é interpretado de acordo com as preferências gráficas do gabinete numa tentativa de tentar que o seu projeto se destaque dos restantes a integrar a competição.

Quando se trata de desenvolver um projeto, não há certeza em relação ao fato de se estar certo ou errado quando se toma determinadas decisões. Nos casos em que este é construído, só então, com o tempo é possível perceber se a oportunidade tida ao desenvolver o projeto foi então aproveitada da melhor forma.³

Contudo, quando se trata do desenvolvimento de um projeto nestes moldes, o que determina o seu desenvolvimento afasta-se desta possibilidade de o ver construído e ver as suas ideias serem bem sucedidas. Neste caso, o objetivo principal era passar à fase seguinte do concurso, pois considerava-se que pelo valor do mesmo, isso poderia trazer algum protagonismo e abrir outras possibilidades ao gabinete.

“A dependência dos arquitetos em serem selecionados não deveria ser subestimada.

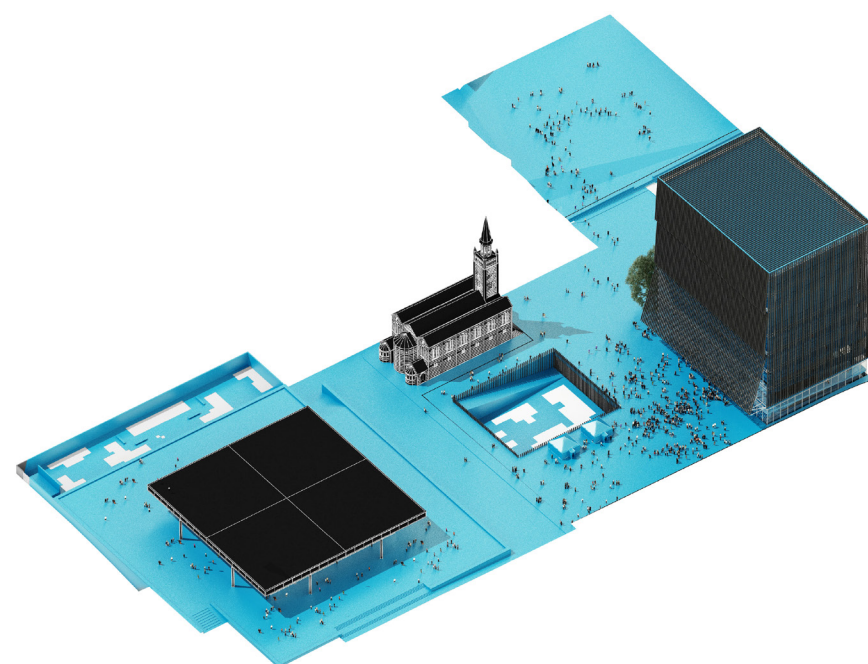
Inevitavelmente, as nossas estratégias, as nossas formulações e formas como os nossos interesses se desenvolvem relacionam-se com este dependência.”⁴

O resultado é um projeto, no qual o gabinete vê a sua imagem representada e que pensa, por este motivo, ter maior valor e maiores hipóteses de passar à fase seguinte do concurso. Quando foram divulgados os resultados do concurso, o projeto foi desqualificado por não seguir as regras estabelecidas e por não responder ao programa e tipos de representação determinados. Estes resultados, em vez de alertarem o gabinete para a manipulação que tinha sido feita das regras do concurso, resulta numa incompreensão por parte destes.

Aquilo que estes consideram como decisões audaciosas e inovadoras, apenas lhes trouxe, na sua opinião, um resultado injusto. Manuel Gausa fala da audácia como não sendo *“uma imprudência gratuita, mas antes inovação e riscos calculados: precisos e determinados.”⁵*

3. DOSHI, Balkrishna (2006) *Team 10: In Search of a Utopia of the Present 1953-1981*. Roterdão: nai010 publishers, p. 327 - “Olha para este sítio. A pessoa que o construiu podia não ter a certeza se estava certo, mas teve a certeza da sua oportunidade para estar certo e, eventualmente, só o tempo o pode dizer.” (tradução livre do texto original em inglês)

4. VA BERKEL, Ben e BOS, Caroline (2002) *Olafur Eliasson: Surroundings Surrounded: Essays on Space and Science*. Massachussets, p. 79 (tradução livre d texto original em inglês)



Aqui, os riscos assumidos foram grandes e talvez não os riscos certos. Quando se desenvolve um projeto não há garantias e estas são muitas vezes abandonadas para dar lugar a esta audácia que se sobrepõe à falta de garantias.

Nesta situação existiam garantias, as regras que ofereciam a base para o desenvolvimento deste projeto. Uma interpretação mais ponderada das regras poderia ter sido determinante para o desfecho do projeto.

Os limites são uma realidade no desenvolvimento de qualquer projeto. Neste episódio em particular, pode-se verificar que os limites não residem meramente no projeto e no seu contexto mas também naqueles que o desenvolvem.

resposta¹



O utilizador atual e o desejo de se manifestar como singular

O concurso “D3 – Housing of Tomorrow” representou uma oportunidade para explorar o projeto do ponto de vista da formulação de uma resposta para um problema identificado. Este concurso, como o próprio nome indica, tinha como intuito o desenvolvimento de um projeto livre com uma abordagem inovadora ao tema da habitação.

Para o concurso interessava explorar novas hipóteses e novas condições relacionadas com a casa. Tendo isso em conta, não foram apresentadas quaisquer guias ou limitações a nível da forma, deixando espaço para os participantes explorarem situações que julgassem ser mais relevantes. As propostas deveriam, no entanto, ser pertinentes e eficientes em relação aos problemas que apontassem.

O progresso deste projeto teve como ponto de partida uma análise ao utilizador enquanto elemento integrante da sociedade do início do século XXI. É fundamental considerar a tendência da sociedade para incentivar o utilizador a consumir cada vez mais e como esse consumo surge dum capitalismo desenfreado. Resulta disso uma enorme diversidade de produtos, disponíveis em cada vez mais formatos e versões de si próprios. Esta realidade coloca constantemente o utilizador em confronto com um enorme possibilidade de escolha, contribuindo para uma mudança acelerada das suas preferências.

“Estamos cada vez mais habituados à ideia de mudar de peças de roupa todos os anos em vez de as utilizarmos e guardarmos durante muitos anos. Do mesmo modo, a ideia de manter uma peça de mobiliário tempo suficiente para podermos passa-la aos nossos filhos está a tornar-se cada vez mais ridícula. Nesta situação, não nos deveria surpreender se este tipo de artigos se desgastar ainda estando relativamente novo, em vez de apenas quando a sua vida útil tradicional acaba. O tipo de mentalidade que aceita este tipo de situação está a ser introduzido na sociedade ao mesmo ritmo que os bens descartáveis se tornam disponíveis. Devemos reconhecer isto como um sinal saudável e positivo. É o produto de uma sociedade consumista sofisticada, e não de uma sociedade estagnada (e em declínio).”²

1. Resposta no sentido de desenvolvimento de uma ideia a partir da identificação de um problema. A interpretação desse problema e a procura de solução para o mesmo são o que determina esta resposta. O entendimento e o modo como determinadas realidades são interpretadas influenciam profundamente o tipo de solução que vai ser produzida para as mesmas. Na arquitetura, o papel do arquiteto assenta nesta relação. Este deve interpretar as realidades e a partir desta sua compreensão ser capaz de desenvolver um projeto como resposta aos problemas por elas colocados.

2. CROMPTON, Dennis (2012) *A Guide to Archigram 1961 – 74*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, pp. 67, 68 (tradução livre do texto original em inglês)



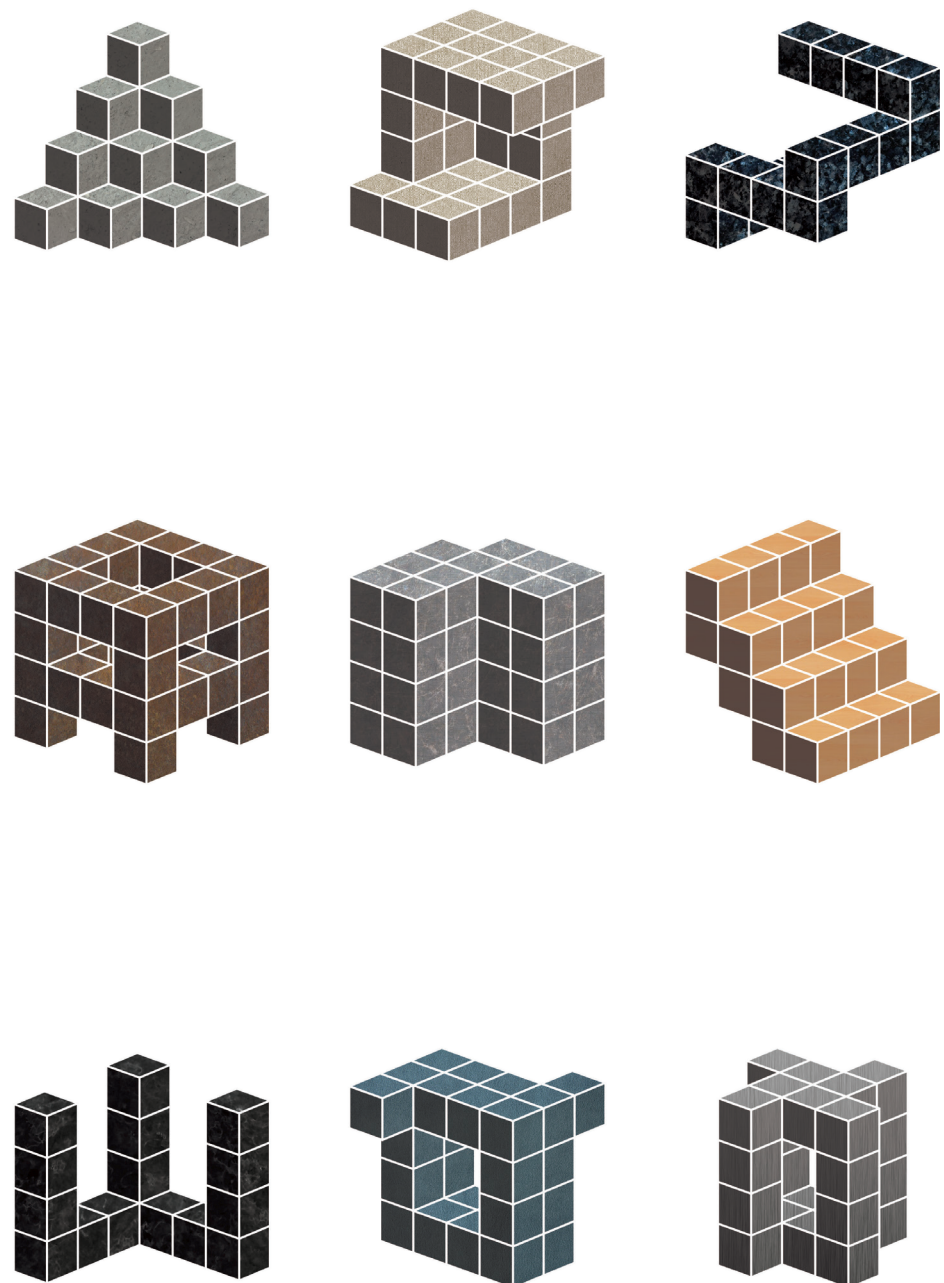
Esta variedade de escolha e consequente mudança de interesses constante, está diretamente relacionada com o valor da identidade individual na sociedade atual. Confrontado com esta diversidade de opções, não só os gostos do utilizador estão em mutação contínua como este tem uma crescente e incessante vontade de se destacar. Verifica-se uma valorização da identidade individual no seio da sociedade marcada, onde os grandes objectivos do utilizador se centram à volta da distinção e afirmação pessoal. Ele procura, através das diferentes opções que tem à sua disposição, demonstrar uma imagem de uma identidade única, capaz de traduzir aquilo que este considera ser o seu valor.

Para o projeto, tornou-se fundamental dar uma resposta a esta necessidade de individualização pela importância que o utilizador tem para a sociedade. Face à tendência que demonstra uma procura do utilizador em destacar-se da sua comunidade pelo seu valor próprio, o projeto apontou a desenvolver um objecto que consiga dar forma a esta sua vontade e que contribua para a satisfação dos seus desejos. Entendeu-se que é através da evolução e do desenvolvimento intelectual que se consegue atingir um bem-estar generalizado na comunidade.

Além disso, viu-se na exteriorização da identidade – na materialização de valores e simbologias únicas e individuais – uma fonte de conhecimento útil para os outros pela complexidade de informação transmitida. Então, a possibilidade de personalização e a demonstração das preferências pessoais foram assumidas como os grandes objectivos do projeto.

“A diversidade é desejável: uns vivem de uma determinada forma e outros de outra. E todos podem ter razão em determinados momentos. A competição e a comparação dos modos de vida contrariamente à diversidade têm o seu próprio modo de vida preferencial.”³

3. FRIEDMAN, Yona (2016) *Comment habiter la terre*. Paris: Editions de l'éclat, p. 34 (tradução livre do texto original em francês)



A pertinência do efêmero e capacidade de modificação do espaço

Considerando esta realidade chegou-se à conclusão que a habitação, no modo como é produzida atualmente, não tem uma capacidade satisfatória de acompanhar estas tendências. Como tal, o projeto procurou encontrar uma solução, para algo, que considerou ser um problema para habitação.

A forma encontrada para tentar lidar com esta dificuldade da habitação surge de uma reformulação da mesma. Uma vez que o objectivo era encontrar uma forma de tirar partido da individualização do utilizador, tentou-se definir uma nova casa, enquanto instrumento que conseguisse edificar uma nova ideia de identidade e a conseguisse demonstrar eficientemente à sociedade. Procurou-se como partir de todos os processos e características que fazem de alguém único e oferecer um produto que pudesse acompanhar a transformação ininterrupta da identidade do utilizador.

Inicialmente, o recurso à pré-fabricação e à modulação do espaço apresentaram-se como uma possível forma de lidar com as limitações formais da habitação. Numa sociedade em que as prioridades e os paradigmas se alteram a cada momento, em que o utilizador não consegue eficientemente prever a sua vida familiar e profissional, a casa conseguiria, através do princípio da modulação, atingir uma maleabilidade mais compatível com as condições atuais.

“(...) a representação imaginária que um indivíduo no início do século XXI forma do mundo, espaço e tempo chegou a um ponto de fusão e troca das suas propriedades. Sabemos que o tempo é espontaneamente identificado com a sucessão, e que o espaço com a simultaneidade. (...) agora vivemos num tempo em que já nada desaparece mas que tudo se acumula por baixo do efeito frenético de tempos de realização em que as modas deixam de se seguir umas às outras mas antes coexistem como tendências de curta duração, onde os estilos já não são marcas temporais mas deslocamentos efêmeros que têm lugar indiscriminadamente no tempo ou no espaço.”⁴

Considerando a variação do numero de elementos da família numa casa, a instabilidade do mundo laboral, a emigração, a transformação dos hábitos diários, a redefinição constante de passatempos, entre outros, definiu-se a modulação enquanto principio fundamental para o desenho do espaço. Ao recorrer a este tipo de sistema, abriu-se a possibilidade de uma mais

4. BOURRIAUD, Nicolas (2012) *Memory*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, p. 96 (tradução livre do texto original em inglês)

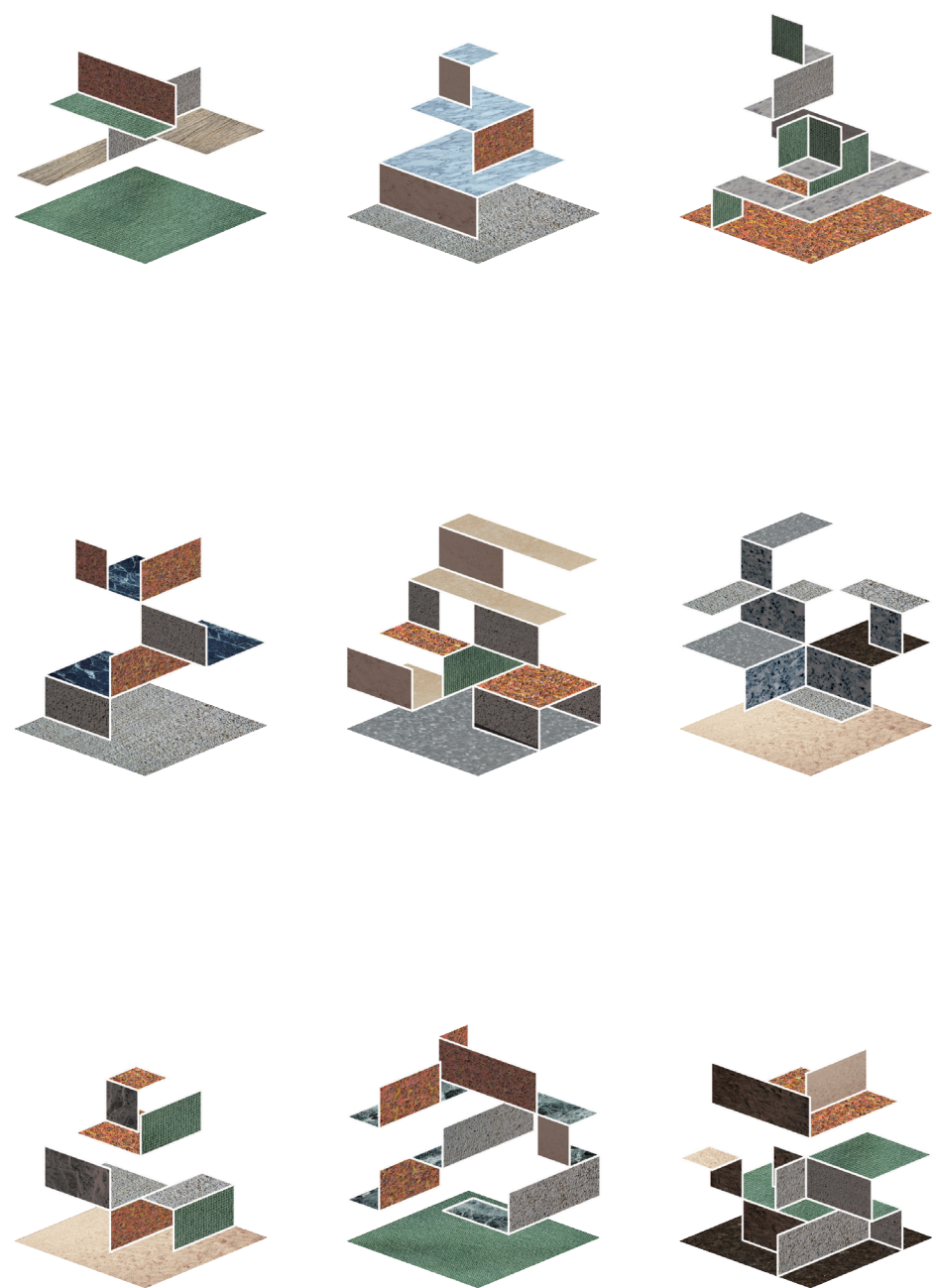


fácil e expedita alteração do espaço consoante as necessidades decorrentes da sua utilização. No projeto definiu-se que uma modificação poderia ser alcançada pelo uso de materiais produzidos em massa, que facilmente fossem alterados ou substituídos. A utilização de peças feitas em massa significou a aplicação a materiais como aço, madeira e plástico, com o intuito de facilitar o transporte e a montagem das mesmas. Tudo isto começou a moldar a imagem da casa a ser produzida: um espaço a ser organizado pelo utilizador, repleto de elementos pré fabricados que assegurariam uma fácil personalização.

Para materializar esta ideia, começou-se por definir o tipo de produto que se iria apresentar enquanto casa para o utilizador do século XXI. Aqui, utilizou-se como referência para a casa, um computador ou um telemóvel, enquanto produtos de consumo. Ambos são produtos igualitários, que são vendidos em massa à sociedade mas que permitem um elevado nível de personalização, permitindo-lhes acompanhar durante algum tempo todas as transformações das preferências e toda a evolução da identidade do utilizador. É fundamental compreender que as capacidades do computador e do telemóvel transcendem o plano material. Servem de janelas para uma realidade muito mais vasta, versátil e reveladora, demonstrando como a igualdade dos modelos consegue ser ultrapassada a partir do momento em que os produtos oferecem algo que as pessoas podem moldar à sua própria imagem. Qual o reflexo de tudo isto para o desenho de uma casa na era do consumo? A personalização é crucial e a modulação é o método possível para atingir esse objectivo mas a forma da casa a ser apresentada foi pensada como algo standard. Um modelo igualitário para qualquer utilizador, uma ferramenta equivalente para todos, sinónima de um esforço democrático para oferecer a toda a sociedade o mesmo princípio. A personalização aconteceria no interior, em toda a extensão do espaço.

É de igual importância referir que, da mesma forma que um telemóvel ou computador são constantemente substituídos por novos modelos e têm normalmente um período de utilização de cinco anos, aqui também esta nova casa seguiria esse molde. Para o início do século XXI, a casa não seria algo suposto para durar toda uma vida, nem dez ou vinte anos, seria, contrariamente, algo temporário, destinado a ser utilizado e brevemente substituído por um novo modelo mais eficiente e de acordo com futuras tendências.

Assim, a casa teria como forma, um cubo, por ser uma forma simples com a possibilidade de se tirar partido do espaço horizontal e vertical. A personalização seria algo que apenas aconteceria no interior, ao longo de possíveis várias plataformas e percursos. Com o intuito de se facilitar a modificação espacial do interior, encontrou-se uma medida múltipla de 20cm



e compartimentou-se o volume em 16 outros cubos. Cada um, com 2,4 metros de lado, serviu de regra estrutural para a casa. A definição deste módulo teve como objetivo a possibilidade de modular facilmente o espaço interior, pelo que, as dimensões de qualquer elemento, desde degraus até mobiliário seria múltiplo destas medidas. Esta decisão facilitaria qualquer alteração do espaço uma vez que todos os elementos que o constituem têm medidas compatíveis. Dessa forma, “o carácter pessoal da casa reproduzia-se quase automaticamente a par da ocupação”⁵, pelo que sempre que fosse necessário alterar algo, era possível modificar rapidamente a organização do espaço.

No entanto, à semelhança de um computador e de um telemóvel, a capacidade de personalização consegue transcender o plano material. O espaço digital é capaz de uma apropriação muito mais rápida e eficiente e também consegue, através da fácil manipulação das próprias regras de funcionamento, representar ambientes muito mais versáteis que qualquer meio material. Para a nova casa, a presença do digital foi então definida como prioritária a par da modulação.

Apenas assim seria possível ao utilizador dar continuidade às possibilidades que encontra no computador e telemóvel na realidade da casa. Ao mesmo tempo, este novo produto conseguiria, de forma eficaz, acompanhar e potenciar todas as flutuações da identidade do utilizador.

Para exteriorizar o digital na casa, definiram-se projetores em toda a estrutura principal do cubo. Através destes, o utilizador teria acesso a qualquer ambiente ou ferramenta do meio virtual, fazendo da casa um instrumento facilmente relacionado com as novas exigências da sociedade. Através do recurso a estes meios, seria possível a habitação acompanhar o desenvolvimento e mudanças do utilizador. Nas palavras de Christopher Alexander, as paredes seriam como “espaços em transformação”.⁶ Além da modulação, que permite uma personalização do espaço material que o utilizador percorre diariamente, a projeção do digital sobre as paredes permite a manipulação do ambiente interior, manifestando qualquer desejo.

5. ALEXANDER, Christopher (1980) *A Pattern Language*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 795 (tradução livre do texto original em inglês)

6. *Ibidem*, p. 796

Os hábitos diários como imagem do utilizador

O cubo é uma forma, um involucro para a casa. Interessava ao projeto que a casa tivesse a capacidade de demonstrar a identidade do utilizador e, para isso, foi necessário encontrar uma forma de apresentar toda a dinâmica do quotidiano ao exterior e à sociedade. Para tal, optou-se por um material translúcido, que permitisse uma visualização total entre interior e exterior, o vidro.

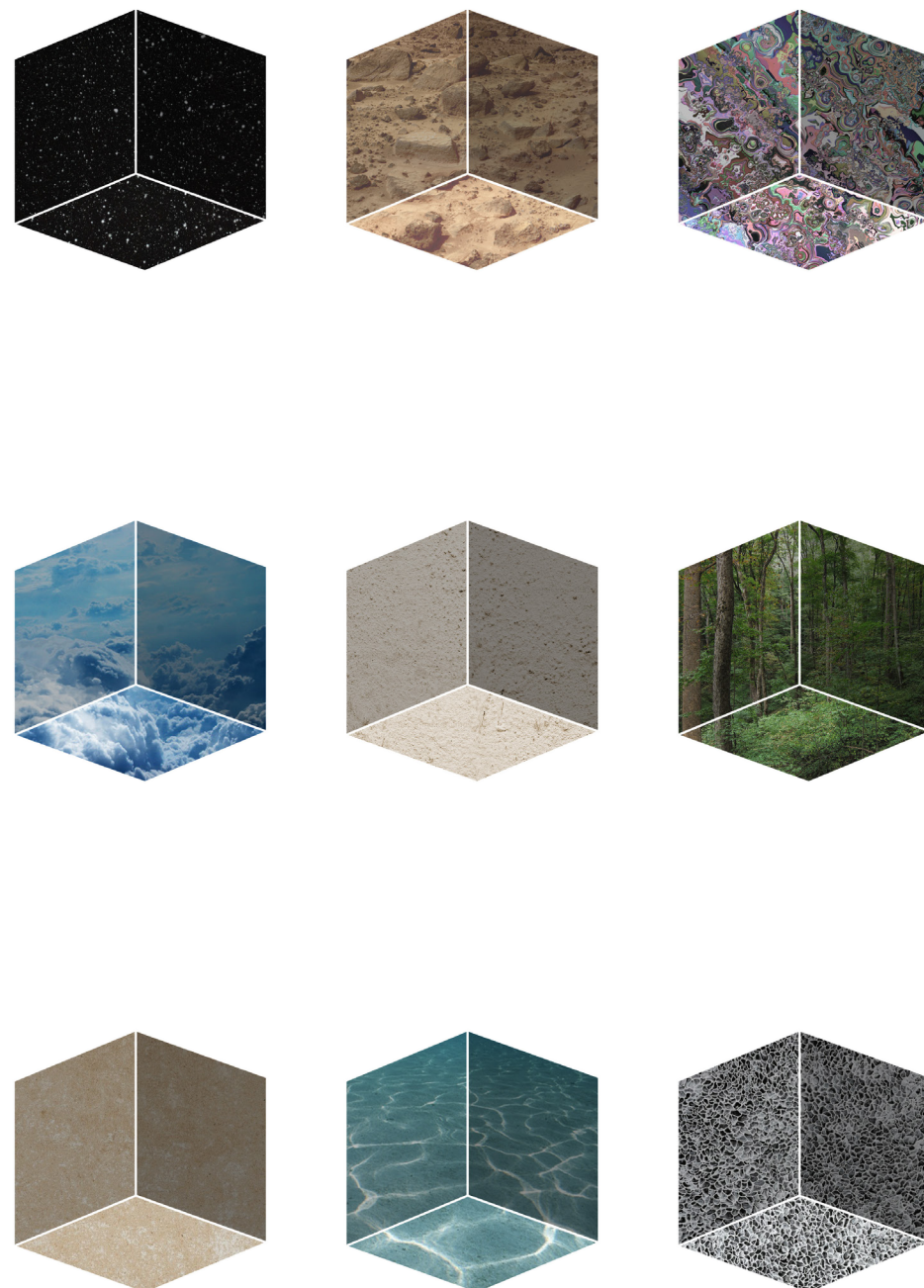
É importante entender que aqui a personalização e a individualização são processos independentes à forma geral da casa. Por isso, o cubo actua como um limite, uma fronteira que separa interior do exterior. A sua imagem, por outro lado, seria então aquilo que apenas o utilizador conseguiria criar e oferecer. A imagem seria ele próprio e o seu estilo de vida. Seriam os seus gostos e desejos.

A casa definiu-se então como um cubo transparente de 9,6 metros de lado, com um interior modulável e projeção digital como geradora de ambientes. O vidro consegue oferecer uma transparência total, o que significa que a imagem da casa é o próprio utilizador com todos os seus padrões diários, as suas preferências, as suas ações – a sua identidade. Através do vidro, oferecer-se-ia essa identidade num estado puro e original, em que cada alteração é instantaneamente apreendida pela sociedade.

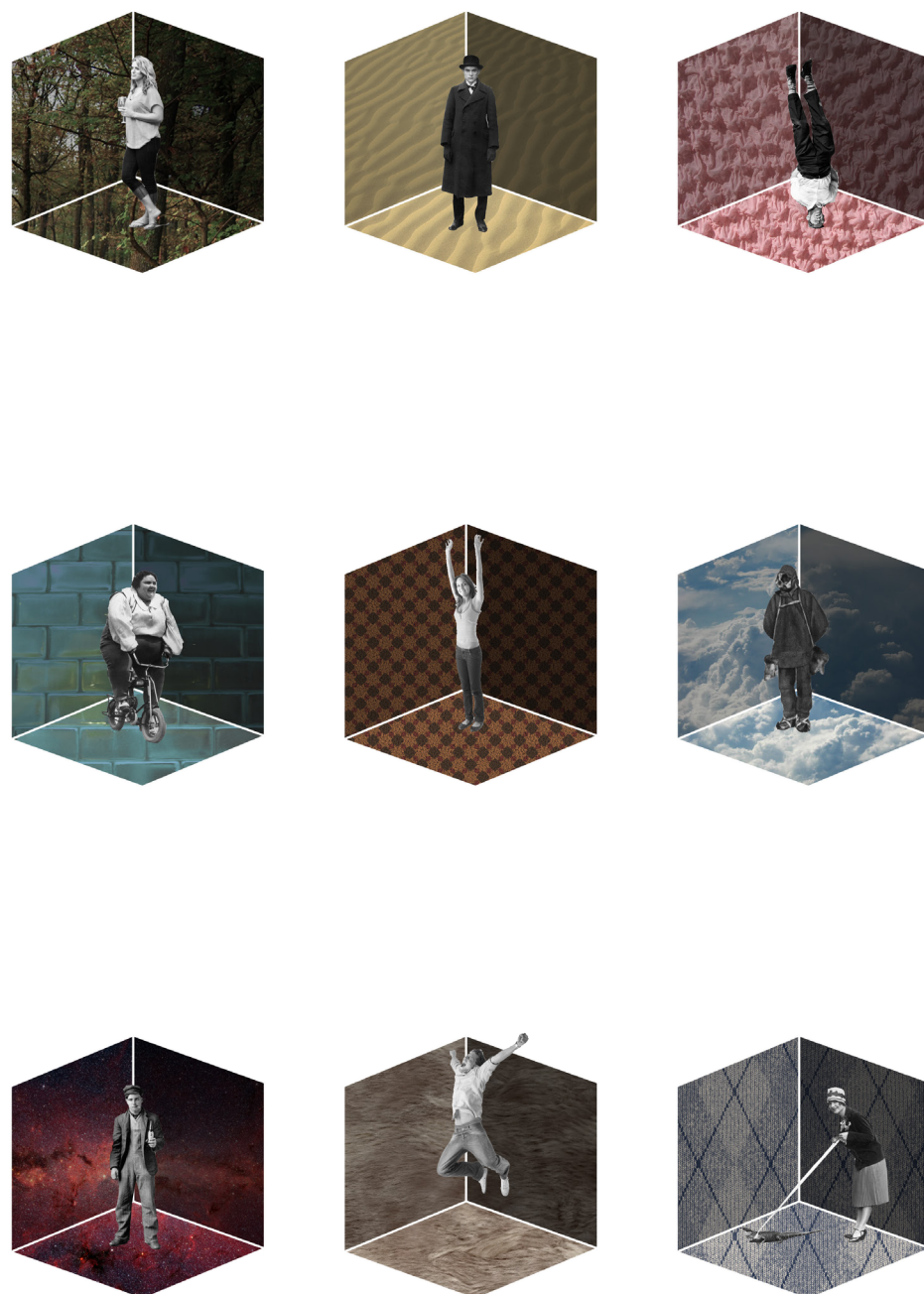
“A contemplação da ação é um incentivo para a ação. Quando é possível ver o interior dos espaços desde a rua, o mundo das pessoas amplia e enriquece e há um melhor entendimento; nasce a possibilidade de comunicação, de aprendizagem.”⁷

Ao definir a casa como transparente, é possível não só para quem está de fora observar a realidade do interior, como a quem está dentro transmitir a imagem daquilo que é o interior. Através deste sistema de comunicação entre o interior e o exterior há uma troca não só de experiências como de aprendizagens inerentes aos modos de habitar. Ao ser possível visualizar quase todo o quotidiano doméstico do utilizador, incluindo como ele come as refeições, descansa à noite, se diverte com os amigos, etc. a sociedade consegue ver algo autêntico, a partir do qual pode aprender algo novo e relevante.

O próprio carácter temporal desta experiência está aqui latente. A habitação é apreendida de diferentes formas em diferentes momentos e a sua capacidade de alteração potencia leituras



7. *Ibidem*, p. 680



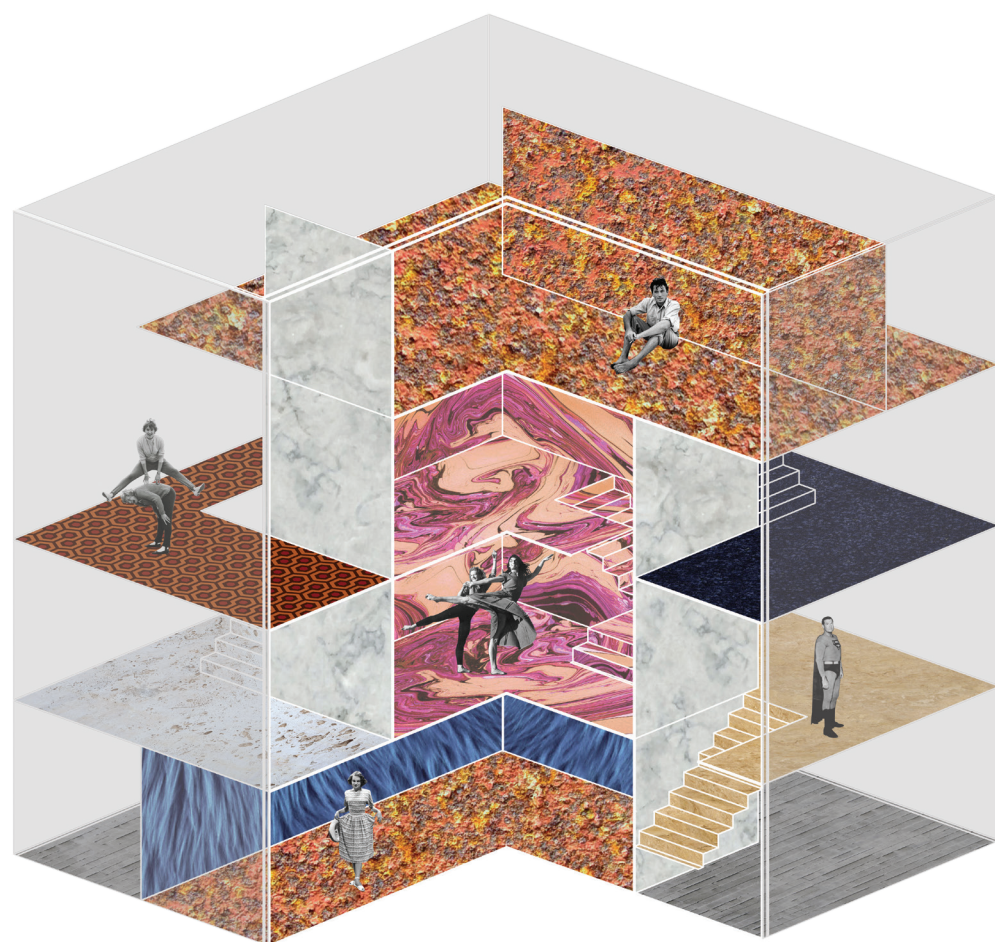
distintas a qualquer momento. A casa consegue, assim, criar uma imagem original do utilizador; uma imagem tão dinâmica quanto ele, complexa, e constantemente em alteração e evolução.

*“A única vida da performance é o presente. A performance não pode ser guardada, gravada, documentada, ou então participar na circulação de representações de representações: quando o faz, torna-se algo que não uma performance. Quando a performance tenta entrar na economia da reprodução trai e menospreza as promessas da sua própria ontologia. Sendo a performance a ontologia da subjetividade aqui proposta, torna-se ela própria através do desaparecimento.”*⁸

Ao mostrar o modo de habitar dos utilizadores de um modo tão explícito oferece-se um conteúdo ao exterior muito mais complexo e proveitoso. Em vez de observar apenas massas opacas construídas, possibilita-se a observação dos acontecimentos em tempo real. A imagem da casa não é um padrão, uma cor, uma decoração, mas sim o próprio utilizador. No lugar de se desenhar um alçado com janelas mais baixas ou mais altas, fez-se do quotidiano do utilizador o próprio alçado da casa.

A casa vai então além da forma do cubo. Transcende-a, uma vez que do exterior, apenas se apreendem várias plataformas (decididas pelo habitante) e uma série de imagens representativas daquilo que o utilizador faz e prefere. Desta forma, o cubo apenas delimita todos estes processos domésticos e oferece uma barreira física a quem está fora. A imagem da casa é muito mais que um cubo, é muito mais que um conjunto de paredes ou padrões – é o próprio habitante.

8. PHELAN, Peggy (2012) *Memory*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, p. 112 (tradução livre do texto original em inglês)



A importância do privado e do público na construção da identidade

Considerando, uma vez mais, o valor da identidade do utilizador, definiu-se, como elemento importante na composição do projeto, a introdução de um espaço contrastante com esta transparência e veracidade transmitida para o exterior.

A necessidade deste espaço antagónico ao princípio da transparência prende-se com o desenvolvimento de atividades e situações fundamentais para o utilizador e a sua identidade. A privacidade é fundamental para se ter oportunidade de se explorar situações que não se quer mostrar a outros. É um refúgio psicológico da sociedade, é onde se descobrem novas coisas longe do olhar público, sem qualquer pressão ou constrangimento. É um momento fundamental para o utilizador conseguir desenvolver ideias inovadoras, que posteriormente vão alterar a sua identidade.

Este espaço isolado e cortado do contexto tem um papel crucial, equivalente à exposição pública da restante casa. É nessa zona privada que o utilizador se consegue expor a si próprio com a mesma eficácia que exhibe o resto ao exterior. Ao explorar as suas fantasias e ao simular condições apenas presentes na sua mente, ele consegue aprender algo mais sobre si mesmo. Dessa forma, a casa assume uma simetria entre o privado e o público, em que um desenvolve e reforça novas ideias e o outro as expõe à sociedade, respectivamente. Para se materializar este espaço privado num cubo de vidro, projetou-se um cubo no seu núcleo, opaco e acessível apenas por uma entrada.

A sua posição é não só indicativa da sua importância para a casa, por estar num centro de rotação de toda a ação doméstica, como facilita a todos os outros espaços à sua volta de serem expostos ao exterior.

“O interior da habitação não é apenas o universo do indivíduo mas também o seu modo de ser (...) Se o indivíduo que, no espaço de trabalho tem de lidar com realidades, necessita do interior doméstico para lhe providenciar as suas ilusões... No interior ele lembra locais remotos e memórias do passado.”⁹

O cubo central tem assim uma função de cofre, onde o utilizador se pode recolher em qualquer altura e comportar-se como deseja, onde pode guardar tudo o que deseja ocultar do público. É o espaço ele está em contacto com a sua forma de ser e estar mais autêntica.

9. LEUPEN, Bernard (2011) *Housing Design : a manual*. Roterdão: Nai Publishers, p. 25 (tradução livre do texto original em inglês)



O que é que é aqui a casa em resposta à necessidade de individualização? É uma ferramenta, uma exteriorização da mente do habitante; é a forma onde ele tem a possibilidade de se descobrir e de se apresentar à sociedade da maneira mais autêntica possível.

Considerando a identidade do utilizador, a importância da individualização e a sociedade consumista, o projeto definiu uma casa igual para todos, prevista para ser substituída entre 1 a 5 anos e onde o seu conteúdo é produzido especificamente por cada pessoa.

O projeto tenta fazer do utilizador o elemento central da casa e da sua imagem: é ele que organiza o espaço, é ele que exterioriza o seu espaço digital, é ele que explora a sua privacidade e, acima de tudo, é ele que serve de imagem de si próprio para o exterior. O projeto procura tirar partido da singularidade de cada utilizador para produzir objetos igualmente singulares. O projeto aponta a disponibilizar todo o conteúdo do quotidiano de cada um, de forma à sociedade ter a oportunidade de aprender sempre algo diferente.

“Cada pessoa é um mundo; cada casa é um mundo.”¹⁰

10. GUALLART, Vincente (2010) *Otra mirada : posiciones contra crónicas*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 129 (tradução livre do texto original em espanhol)

conclusão

“De facto um desejo esmagador de “acertar à primeira” na arquitetura e urbanismo encoraja a solução segura e a prática aborrecida. À medida que esta sequência se torna cada vez mais clara para o resto da sociedade, durante os últimos trinta anos, a arquitetura afastou-se cada vez mais de áreas de empreendedorismo humano que respondem rápida e eficazmente às necessidades e aspirações da sociedade.”¹

Cedric Price

Desenvolver um projeto é uma tarefa marcada por um processo complexo. O entendimento do mesmo é algo igualmente complexo e cuja construção é feita através da formação, da experiência, do conhecimento, de referências, de reflexões e da imagem que vamos formando do mundo que nos rodeia.

Este trabalho socorre-se das análises das ferramentas e processos de projeto para tentar construir um entendimento daquilo que é o projetar. Assim, exploração dos temas feita ao longo do trabalho, contribui para a compreensão daquilo que é a matéria do projetar. As situações escolhidas para a ilustração dos temas possibilitaram a formulação de hipóteses relativamente a uma eventual condição ideal de produção projetual. Ainda assim, é importante reiterar o facto de as circunstâncias exploradas neste trabalho serem fruto da experiência pessoal. Desta forma, traduzem uma visão pessoal daquilo que é a matéria do projetar. Esta visão pessoal dos processos de projeto tem vindo a ser, ela própria, construída a partir do entendimento das experiências e interesses que tem marcado a evolução pessoal dentro desta área.

Não obstante, a construção deste entendimento pessoal do ato de projetar, não pode ser definida como linear. A cada nova experiência e realidade, esta visão é posta em causa e novos elementos são acrescentados às noções já adquiridas. Do mesmo modo, também muitas destas noções já consolidadas, ao serem confrontadas, alteram-se ou são excluídas desta construção daquilo que é a experiência projetual. Como tal, este trabalho representa uma imagem incompleta do ato de projetar. Esta é marcada pela visão de um contexto específico e nunca estará completa, pois o projeto e, consequentemente, a própria arquitetura são constantemente renovados e postos em causa pela evolução, pela aquisição de novas informações e pelos desenvolvimentos do contexto no qual se inserem.

Apesar deste fato, há algo que representa uma constante nesta construção de um entendimento do projetar e que adquiriu maior solidez através da exploração levada a cabo ao longo deste trabalho. O projeto é um momento essencial da produção da arquitetura. É o momento de exploração de ideias e onde se pode ultrapassar os limites da imaginação e condicionantes da materialização da arquitetura. O seu valor para a qualidade da obra construída é imenso e o arquiteto deve ser capaz de tirar partido das potencialidades do processo projetual. Experimentar, testar, investigar, questionar, tornar real o impossível, o projeto deve ser o momento onde se leva tudo isto a cabo. Através do projeto é possível alcançar novos domínios na arquitetura.

1. PRICE, Cedric (2003) *The Square Book - Architectural Monograph*. Londres: Academy Press, p. 54 (tradução livre do texto original em inglês)

referências

Bibliografia

ALEXANDER, Christopher, *A Pattern Language*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980

ASCH, Solomon, *Opinions and Social Pressure*. San Francisco: W. H. Freeman and Company, 1955

BAUDRILLARD, Jean, *À propos d’Utopie - Précédé de L’architecture dans la critique radicale*. Paris: Sens & Tonka, 2005

BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*. Paris: Gallimard, 1968

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacra and Simulation*. Michigan: Ann Arbor, The University of Michigan Press, 1994

COSME, Alfonso Munoz, *El Proyecto de Arquitectura – Concepto, Proceso y Representación*. Barcelona: Editorial Reverté, 2008

CROMPTON, Dennis, *A Guide to Archigram 1961 – 74*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2012

DESCARTES, René, *Discours de la méthode*. Paris: Flammarion, 2000

FRIEDMAN, Yona, *Utopies réalisables*. Paris: Editions de l’éclat, 2016

FRIEDMAN, Yona, *Comment habiter la terre*. Paris: Editions de l’éclat, 2016

FRIEDMAN, Yona, *Comment vivre avec les autres sans être chef et sans être esclave?*. Paris: Editions de l’éclat, 2016

FUJIMOTO, Sou, *Sou Fujimoto : Primitive future*. Tóquio: INAX-Shuppan, 2008

GAUSA, Manuel, *Diccionario Metapolis arquitectura avanzada*. Barcelona: Actar, 2001

KUROKAWA, Kisho, *Metabolism in Architecture*. Londres: Studio Vista, 1977

MERAHI, Danielle, *Joan Littlewood l’insoumise et le Théâtre Workshop : Une aventure théâtrale*. Paris: Centre Georges Pompidou, 2007

MILGRAM, Stanley, *Obedience to Authority*. Londres: Harper Perennial Modern Classics, 2009

MOZAS, Javier, *Rashomon : la triple verdad de la arquitectura*. Vitoria-Gasteiz: A+T, 2011

NESBIT, Kate, *Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1965-95*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press , 1996

OBRIST, Hans Ulrich, *Mapping it out : an alternative atlas of contemporary cartographies*. Londres: Thames & Hudson, 2014

PASK, Gordon, *An Approach to Cybernetics*. Nova Iorque: Harper Brothers, 1961

PORTZAMPARC, Christian de, *Les dessins et les jours - L’architecture commence avec un dessin*. Paris: Somogy éditions d’art, 2016

PORTZAMPARC, Christian de, *Scènes d’atelier*. Paris: Centre Georges Pompidou, 2007

PRICE, Cedric, *Notes on Cybernetic Aspects* (Fun Palace document folio, Cedric Price Archives) Londres, 1963

PRICE, Cedric, *RE : CP*. Basileia: Birkhauser, 2003

PRICE, Cedric, *The Square Book - Architectural Monographs*. Londres: Academy Press, 2003

SANTA-MARIA, Luiz Martinez, *Intersecciones*. Barcelona: Rueda, 2004

SMITHSON, Alison and Peter, *From the House of the Future to a House of Today*. Roterdão: 010 publishers, 2004

SMITHSON, Alison and Peter, *The Charged Void: Architecture*. Nova Iorque: The Monacelli Press, 2001

Vários, *À propos de Rem Koolhaas et de l’Office for Metropolitan Architecture*. Paris: Le Moniteur, 2004

Vários, Charles & Ray Eames. Paris: Editions de la Martinière, 2015

Vários, *Memory*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2012

Vários, *Olafur Eliasson: Surroundings Surrounded: Essays on Space and Science*. Massachussets: The MIT Press, 2002

Vários, *Otra mirada : posiciones contra crónicas*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010

Vários, *Ruins*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2011

Vários, *Team 10: In Search of a Utopia of the Present 1953-1981*. Roterdão: nai010 publishers, 2006

VON HANTELMAANN, Dorothea, *How to Do Things with Art: The Meaning of Art’s Performativity*. Zurique: JRP|Ringier, 2010

WARHOL, Andy, *America*. Londres: Harper Collins, 1985

WIENER, Norbert, *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Nova Iorque: John Wiley, 1948

Índice de imagens

Pp. 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30: desenhos produzidos pela autora a partir do projeto original desenvolvido com Francisco Silva para o concurso “Uma Nova Casa para a Barbie”

Pp. 36, 37:

a. disponível em: https://biennials.ch/download/PagePartFiles/fp_0_cedric_price_fun_palace_interior_perspective_1964

b. disponível em: <http://cinema.theiapolis.com/movie-1JA1/a-clockwork-orange/gallery/a-clockwork-orange-1096907~1.html#image>

c. disponível em: <http://www.filmandfurniture.com/wp-content/uploads/2015/05/lounge>

d. disponível em: http://66.media.tumblr.com/93edb4dd28fbb0e91080bc81bb5b62ab/tumblr_mtzsepdN8r1swqbigol_1280

e. disponível em: <http://theredlist.fr/media/database/settings/cinema/1980-1990/blade-runner/014-blade-runner-theredlist.jpg>

f. disponível em: http://farm3.staticflickr.com/2723/4388381905_70d24a5cf9_o

g. disponível em: http://66.media.tumblr.com/93edb4dd28fbb0e91080bc81bb5b62ab/tumblr_mtzsepdN8r1swqbigol_1280

h. disponível em: <http://www.uncubemagazine.com/sixcms/media.php/1323/thumbnails/CP-fun-palace-diagram-1961.jpg.2224377>

Pp. 40, 41:

a. disponível em: http://66.media.tumblr.com/f29228236e580b87f3310b8df41a4c6a/tumblr_n3ufdmHsfj1qex654o2_1280

b. disponível em: http://66.media.tumblr.com/1973-Kisho_Noriaki_Kurokawa-Architectural_Record-Feb-113-web;

c. disponível em: <http://www.adspazio.it/wp-content/uploads/2016/06/fun-palace-7>

d. disponível em: https://myarchitecturalvisits.files.wordpress.com/2014/01/archigram_pic-max-p

e. disponível em: <https://s3.amazonaws.com/classconnection/132/flashcards/2407132/jpg/1964-archigram-plugin-in-university-node-bis-14D45FA9EA62FD997EB>

f. disponível em: <https://restance.files.wordpress.com/2012/04/cedric-price-fun-palace-4>

Pp. 46, 47:

a. disponível em: <https://dprbcn.files.wordpress.com/2011/05/fun-palace-02.jpg>

b. disponível em: http://www.penccil.com/files/U_2_687304273563_archigram09

c. disponível em: https://classconnection.s3.amazonaws.com/749/flashcards/3405749/png/screen_shot_2013-12-08_at_122226_am-142D0E01E906EFD4C31

d. disponível em: <http://archeyes.com/wp-content/uploads/2016/03/nakagin-capsule-tower-tokyo-kisho-kurokawa-archeyes-4>

e. disponível em: <http://archeyes.com/wp-content/uploads/2016/03/nakagin-capsule-tower-tokyo-kisho-kurokawa-archeyes-4>

f. disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/YXafzLXLrE8/maxresdefault>

Pp. 50, 51:

a. disponível em: <http://www.3nta.com/wp-content/uploads/2015/12/02-cedric-price>

b. disponível em: <https://cup2013.files.wordpress.com/2011/04/02>

c. disponível em: <http://georgehahn.com/wp-content/uploads/2014/10/2001-OdisseaSpazio-9>

d. disponível em: http://www.architime.ru/specarch/cedric_price/6

e. disponível em: <https://images2.alphacoders.com/207/207782>

f. disponível em: <http://www.indiewire.com/wp-content/uploads/2014/10/2001>

Pp. 58, 59, 62, 63, 66, 67: imagens produzidas pela autora durante o estágio no 2/PORTZAMPARC; direitos de imagem 2/PORTZAMPARC

Pp. 72, 74, 76, 78, 80. 82: imagens produzidas pela autora a partir do projeto original desenvolvido com Anh Tuan Nguyen e Francisco Silva para o concurso “6th Advanced Architecture Competition”

Pp. 88, 90, 92, 94, 96: esquemas produzidos pela autora

Pp. 104, 105, 108, 109, 112, 113, 116, 117, 120, 121: imagens produzidas para o concurso “Architecture Fairy Tale” com Francisco Silva

Pp. 124, 126, 128, 130, 132, 134: imagens produzidas pela autora a partir do projeto original desenvolvido durante o estágio no gabinete Zündel Cristea

Pp. 138, 140, 142, 144, 146, 148, 150, 152, 154: imagens produzidas pela autora a partir do projeto original desenvolvido com Francisco Silva para o concurso “D3 - Housing of Tomorrow”

